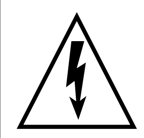


Mode d’emploi

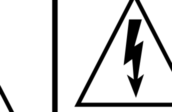
Français



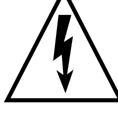


CAUTION

RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN



CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.



L'éclair à l'interne d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence d'une tension électrique dangereuse à l'intérieur de l'instrument. Cette tension peut être suffisante pour provoquer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes et spécifiques concernant le matériel et sa maintenance. Ces instructions se trouvent dans les modes d'emploi ou documents annexés à ce produit.

PRECAUTIONS

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION, OU DE BLESSURE

1. Avant d'allumer l'instrument, il faut attentivement lire les instructions pour la sécurité listées dans le mode d'emploi (Précautions, Installation, Normes FCC si prévues par la loi en vigueur dans le pays dans lequel l'appareil est en vente).
2. En aucun cas l'appareil ne doit être en contact de l'eau. Ne pas l'utiliser près d'une baignoire, d'un évier, d'un endroit humide ou près d'une piscine, etc... Ne pas l'exposer à la pluie.
3. Le Fabricant recommande d'utiliser cet instrument avec le support conseillé ou celui fourni en dotation. Lire attentivement les instructions listées dans ce mode d'emploi et se reporter aux "Instructions d'Assemblage" avant de l'utiliser.
4. L'écoute prolongée de l'appareil, tant seul que combiné à un amplificateur, haut-parleurs amplifiés ou casque stéréo, représente un danger certain pour l'ouïe. Ne pas l'utiliser à fort volume pendant de longues périodes, ce qui pourrait provoquer des troubles de l'audition et nécessiterait part la suite la consultation d'un médecin.
5. ATTENTION: Le câble d'alimentation ne doit jamais être écrasé par l'instrument ou autre objet lourd. Prenez garde à ce que les câbles n'encombrent pas le passage des personnes. Ne transportez pas des objets lourds sur les câbles en les écrasant.
6. Positionner l'appareil de manière à lui assurer une parfaite ventilation.
7. Utiliser l'appareil loin de toute source de chaleur tels que radiateurs, climatiseurs à air chaud ou autres dispositifs de réchauffement.
8. Utiliser uniquement le type d'alimentation conseillée par le Fabricant ou celle fournie avec l'appareil.
9. Pour des motifs de sécurité, il faut utiliser pour le câble d'alimentation une prise polarisée (cette fiche est plus grande de celles normalement utilisées). Ne pas modifier la prise fournie avec l'instrument si elle ne correspond pas à votre prise secteur, mais faites modifier votre prise secteur murale par un électricien qualifié. Ne renoncez pas à la sécurité fournie par ce type de prise!
10. Lors d'une non utilisation prolongée, veillez à débrancher du secteur le câble d'alimentation.
11. Ne pas renverser des liquides ou autres objets sur et dans l'appareil.
12. L'appareil doit être confié à un technicien agréé lorsque:
    a) le câble d'alimentation ou la prise ont été endommagés;
    b) des objets ou des liquides ont pénétrés ou sont tombés dans l'instrument;
    c) l'instrument a été exposé à la pluie;
    d) ses performances semblent s'être modifiées;
    e) l'instrument a subi en choc en tombant ou son boîtier a été endommagé.
13. Ne pas essayer d'intervenir sur l'instrument au-delà des instructions fournies par ce mode d'emploi. Toute autre intervention doit être effectuée sous le contrôle d'un service technique agréé.
14. Certains produits Generalmusic sont dotés, soit de série soit en option, de tabourets ou de pupitres. Vérifier qu'ils soient correctement assemblés et bien stables avant de les utiliser.
15. Interférences électromagnétiques (RFI). Cet appareil utilise une technologie numérique de forme d'onde échantillonnée (Sample Wave Processing, SWP) qui peut produire des interférences avec les récepteurs de radio ou les postes TV. Lire les informations complémentaires listées à l'intérieur de la couverture de ce mode d'emploi.

Instructions importantes sur le nettoyage

• Nettoyer le meuble et le clavier avec un chiffon moelleux légèrement humide. Polir le meuble à l'aide d'un chiffon moelleux et sec.
• En aucun cas il ne faut utiliser des détergents, des éponges abrasives, des solvants ou des solutions polissantes car ces produits peuvent endommager les finitions de l'instrument.
• Après usage, éteindre l'instrument. Eviter de l'allumer et de l'éteindre en rapide succession car cela peut endommager les composants électriques.

LIRE ATTENTIVEMENT LES SUIVANTES INSTRUCTIONS

Internet Generalmusic: http://www.generalmusic.com

Sommaire

Félicitations !

Félicitations : vous voilà propriétaire du poste de travail multimédia WK2 de Generalmusic. Cet appareil représente l'heureuse combinaison d'une qualité sonore extraordinaire, d'accompagnements automatiques et d'une interface utilisateur d'utilisation aisée.

POSTE DE TRAVAIL MULTIMÉDIA

Le **WK2** est un poste de travail dont les caractéristiques multimédia font de la création musicale un vrai plaisir. Le **WK2** vous permet de chanter en lisant les paroles sur un téléviseur (ou sur tout autre écran de projection), de connecter un microphone ou un instrument de musique aux entrées MIC ou LINE du processeur vocal (en option) et d'échantillonner les signaux, en les traitant avec les puissants processeurs d'effets numériques intégrés.

LE MANUEL D'UTILISATION

Veuillez lire attentivement ce manuel afin de garantir un fonctionnement sans encombre. Cela vous permet de comprendre le mode de fonctionnement du **WK2** et d'économiser un temps précieux.

Le manuel est divisé en plusieurs Guides d'utilisation. A la fin de ce manuel, vous trouverez l'annexe (comprenant plusieurs tableaux) ainsi que les caractéristiques MIDI.

Caractéristiques techniques

- **Polyphonie & multitimbres**

  Le **WK2** présente une polyphonie de 32 voix (maximum), multitimbre: 16 parties en mode Song et 8 parties en mode Style. Chaque partie est affectée à une piste. En mode Real Time, 3 pistes (maximum) sont affectées au clavier.

- **Génération sonore**

  La génération sonore du **WK2** utilise la technologie PCM et table d'onde. Les sons sont basés sur des formes d'ondes échantillonnées. Les 32 oscillateurs de l'appareil génèrent des sons individuels (polyphonie de 16 voix) ou en strates (polyphonie de 32 voix).

- **Sons ROM**

  La ROM (Read Only Memory) du **WK2** contient 444 sons dont 17 kits de batterie.

- **RAM d'échantillon**

  La RAM d'échantillon alimentée par batterie peut contenir des formes d'ondes obtenues par échantillonnage ou chargées à partir de disquettes. En installant la carte optionnelle du processeur vocal, vous pouvez échantillonner des sons affectés aux entrées Mic/Line.

- **Processeurs numériques de signal**

  Le **WK2** présente deux processeurs numériques de signal intégrés, contrôlés en temps réel, qui enrichissent le son grâce à des effets (réverbérations et modulations). Deux effets différents (1 Réverbération et 1 Modulation/Délai) peuvent être affectés à chaque Performance et mémorisés.

- **Séquenceur**

  Le séquenceur intégré vous permet d'enregistrer des Styles de morceau (méthode d'enregistrement en temps réel), de mettre des morceaux en lecture et de jouer avec les Styles. Les données de séquence utilisateur sont conservées dans la RAM alimentée par batterie rechargeable.

- **Préchargement, fonction Play Direct from Disk**

  Tandis que le séquenceur est en lecture ou que vous jouez en temps réel, la fonction de préchargement (**Preload**) charge automatiquement en mémoire au format WK, PK, CD ou SMF. La fonction **Play Direct from Disk** vous permet de lire un morceau au format WK, PK, CD ou SMF directement à partir d'une disquette, sans charger les données en mémoire au préalable. Cela s'avère particulièrement utile pour les morceaux et les fichiers MIDI qui sont plus étendus que la mémoire de séquenceur disponible.

- **Accompagnements automatiques**

  Le **WK2** présente 96 Styles ROM qui offrent des accompagnements automatiques pour les trois sections en temps réel du clavier (Upper 1, Upper 2, Lower). Chaque Style possède 4 variations : des patterns Basic, Intro, Fill et Ending, soit un total de 40 patterns différents. La mémoire du WK2 peut accueillir jusqu'à 8 Styles provenant de disquettes (Styles utilisateur).

- **Mémoire Direct Style et mémoire Direct Sound**

  Le **WK2** vous permet de sélectionner et de mémoriser 16 Styles et 16 combinaisons de Sons dans les emplacements mémoire en accès direct pour un accès rapide pendant que vous jouez : pratique pour les performances LIVE !

- **Lecteur de disquette et disque dur**

  Le lecteur de disquette permet de transférer des données vers et à partir de disquettes, vous permettant d'élaborer une bibliothèque de mor-

ceaux, de Styles, de Performances et d'échantillons. Le lecteur de disquettes peut lire et écrire sur des disquettes WK2 au format 3,5" d'une capacité de 720 ko (type 2DD) et 1,4 Mo (type 2HD). Les formats MS-DOS (1,44 Mo) et Atari ST/Falcon (720 ko), tous deux utilisés pour l'échange de fichiers MIDI, sont également reconnus. Le disque dur interne est un disque à accès rapide conçu pour sauvegarder un grand nombre de données (morceaux, Styles, Performances et échantillons) sans devoir utiliser de nombreuses disquettes. Le disque dur peut également être fractionné en plusieurs partitions.

- **Karaoké**

  L'interface vidéo intégrée de l'instrument vous permet d'utiliser le **WK2** en fonction Karaoké : les paroles des morceaux ou des fichiers MIDI peuvent être projetées sur un écran de télévision (ou tout autre écran vidéo). L'interface Audio/Vidéo peut être configurée pour différentes normes vidéo (Europe et États-Unis). Pour pouvoir lire les paroles, l'option "TV" doit être activée (ON) dans la page MIDI/GENERAL et le câble RGB/SCART fourni doit être connecté au téléviseur (réglé sur Audio/Vidéo).

- **Processeur vocal (en option)**

  Le processeur vocal vous permet de chanter (ou de jouer) en utilisant le système d'amplification interne et les effets numériques internes du **WK2.** Le signal affecté aux entrées Mic/Line peut être traité par le processeur vocal afin d'ajouter des harmonies vocales à votre performance.

- **Système d'exploitation avec mise à jour à partir de disquettes**

  Étant donné que le système d'exploitation du **WK2** se trouve dans une mémoire ROM flash, il est possible de charger des mises à jour à partir de disquettes et d'ajouter ainsi de nouvelles fonctions à l'instrument.

- **Système d'exploitation multitâches**

  Le système d'exploitation du **WK2** vous permet d'utiliser différentes fonctions simultanément (par exemple, charger un fichier lorsque le séquenceur est en lecture ou formater une disquette pendant que vous jouez).

- **MIDI**

  Grâce aux caractéristiques MIDI très fonctionnelles, le **WK2** peut servir d'appareil maître (Master), ou d'appareil esclave multi-timbral à 16 voies, quel que soit le mode de lecture en cours.

- **Connexion directe à un ordinateur**

  Le connecteur ordinateur (Computer), en tant qu'alternative à l'interface MIDI, permet de connecter au **WK2** tous les types d'ordinateurs (Mac, PC ou Atari) ne disposant pas d'interface MIDI à l'aide d'un simple câble de série. Les vitesses de communication peuvent également être configurées afin de s'adapter à votre ordinateur.

INFORMATIONS IMPORTANTES

1. Le **WK2** doit contenir les éléments d'usine suivants :

a) Instrument ;

b) une disquette contenant le système d'exploitation ;

c) une disquette de démonstration ;

d) pied ;

e) manuel d'utilisation ;

f) cordon secteur ;

g) câble RGB/SCART ;

h) certificat de garantie ;

i) liste des distributeurs de Generalmusic.

2. Lorsque vous contactez votre revendeur ou un centre d'assistance technique Generalmusic, n'oubliez pas de relever le nom du modèle et le numéro de série de votre instrument.

Remarques préliminaires importantes

Lisez attentivement ces remarques avant d'utiliser votre instrument.

ÉVITEZ DE PLACER DES DISQUETTES SUR LES HAUT-PARLEURS.

Évitez de placer des disquettes sur les haut-parleurs, à proximité d'aimants, de téléphones ou d'autres sources de champs électromagnétiques. Le contenu des disquettes pourrait s'en trouver endommagé.

COMMENT METTRE A JOUR VOTRE INSTRUMENT

Pour ajouter de nouvelles fonctions à votre instrument, vous pouvez le mettre à jour selon la procédure décrite ci-dessous.

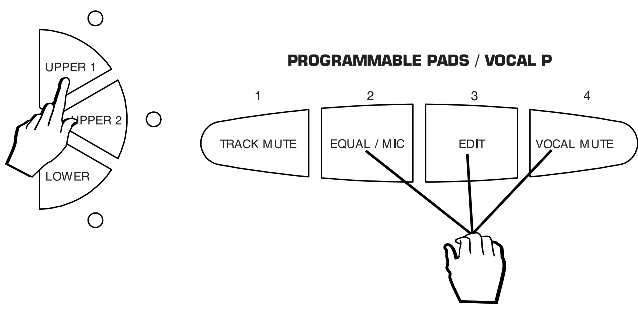
1. Avant de mettre le **WK2** sous tension, insérez la disquette contenant la dernière version du système d'exploitation Generalmusic.
2. Mettez l'instrument sous tension. Le message "Load OS?" (charger OS ?) s'affiche à l'écran.
3. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer (si vous appuyez sur la touche ESCAPE, l'opération est annulée).
4. Lorsque vous avez appuyé sur la touche ENTER, l'écran affiche le message "Loading!" (en chargement).
5. Lorsque l'opération est achevée, le **WK2** est prêt à jouer.

NB. : Pour vérifier la date du système d'exploitation, sélectionnez la dernière page des fonctions MIDI/GENERAL.

INITIALISATION DU SYSTÈME

Pour restaurer le statut d'usine de l'instrument (réglages par défaut), procédez tel que décrit ci-dessous.

- Maintenez enfoncée la touche de sélection UPPER 1 (située à droite de l'écran) ainsi que les touches de PAD 2, 3 et 4. L'écran affiche le message "SysRESET" pendant quelques secondes et le WK2 se prépare à jouer.



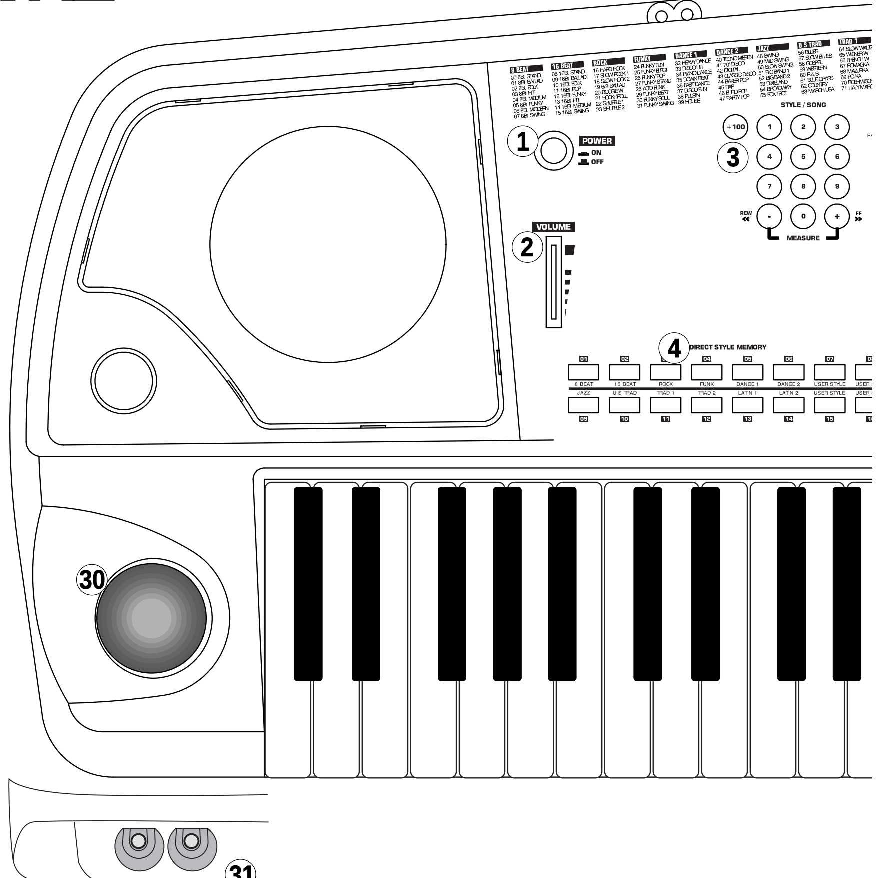
ATTENTION

L'opération d'initialisation (Reset) annule irrémédiablement toutes les données utilisateur contenues dans la RAM de l'instrument.

PILE MÉMOIRE RECHARGEABLE

Le **WK2** est équipé d'une pile rechargeable Ni-cd afin de conserver les données lorsque l'instrument est éteint. Cette pile se recharge quand l'instrument fonctionne (pas simplement branché !). Lorsque l'instrument est éteint, les données sont conservées en mémoire environ 30 jours. Si la pile se décharge après une longue période sans utilisation du clavier, laissez l'instrument en fonctionnement 8 à 10 heures d'affilée afin de la recharger complètement.

Panneau avant du WK2



1. POWER ON/OFF : Appuyez sur cet interrupteur pour mettre l'appareil sous tension et hors tension.

2. VOLUME : Permet de régler le volume général de l'instrument (haut-parleurs, casque et sorties stéréo Right/M-Left).

3. **STYLE/SONG**. Il s'agit d'un pavé numérique permettant de sélectionner des Styles (00-95), des Styles utilisateur (User Styles) (96-103), des Styles de morceaux (Song Styles) (104-110) et des morceaux (Songs) (111-117) en saisissant le numéro de Program Change correspondant à l'aide des listes de référence STYLE/SONG. Vous pouvez saisir des sélections à trois chiffres en appuyant sur la touche 100+ puis en saisissant les deux numéros restant.

4. DIRECT STYLE MEMORY. Chacune des 16 touches mémoire de cette section permet de mémoriser un Style qui vous plaît particulièrement à partir de la ROM ou des banques utilisateur (le Style utilisateur doit être chargé en mémoire) afin de pouvoir les rappeler rapidement.

5. CURSOR/PAGE. Flèches de navigation. Les **CURSEURS** [▲] et [▼] permettent de sélectionner les fonctions se trouvant dans le MENU à gauche de l'écran. La fonction sélectionnée est indiquée par la flèche à l'écran dirigée vers le nom de cette fonction. Les touches **PAGE** [◄] et [►] de défilement de page vous permettent de passer d'une page de fonction à l'autre.

6. MELODY OFF. Cette touche permet de désactiver la mélodie d'un morceau en lecture. Pratique si un chanteur souhaite chanter avec l'accompagnement ou si vous souhaitez jouer la mélodie vous-mêmes.

7. DEMO. Permet d'accéder aux morceaux de démonstration. Lorsque vous avez appuyé sur cette touche, utilisez les touches F1 à F8 pour sélectionner des morceaux de démonstration particuliers. La touche F9 permet d'enchaîner les 8 morceaux de démonstration pour ne former qu'une seule mélodie.

8. SINGLE TOUCH PLAY. Lorsque cette touche est activée (afficheur activé), les sons ROM de Performance de Style sont affectés à toutes les pistes lorsque vous sélectionnez les Styles. Les fonctions **Arrange on/off et Arrange memory** sont également automatiquement activées. Dans ce mode, les 9 touches de fonctions de F1 à F9 permettent de rappeler neufs réglages Single Touch Play ROM qui diffèrent selon le Style. Lorsque cette touche est désactivée (témoin éteint), le fait de sélectionner des Styles permet de charger des sons pour les pistes d'accompagnement (batterie, basse, Acc 1, 2, 3) alors que ceux des pistes du clavier demeurent inchangés.

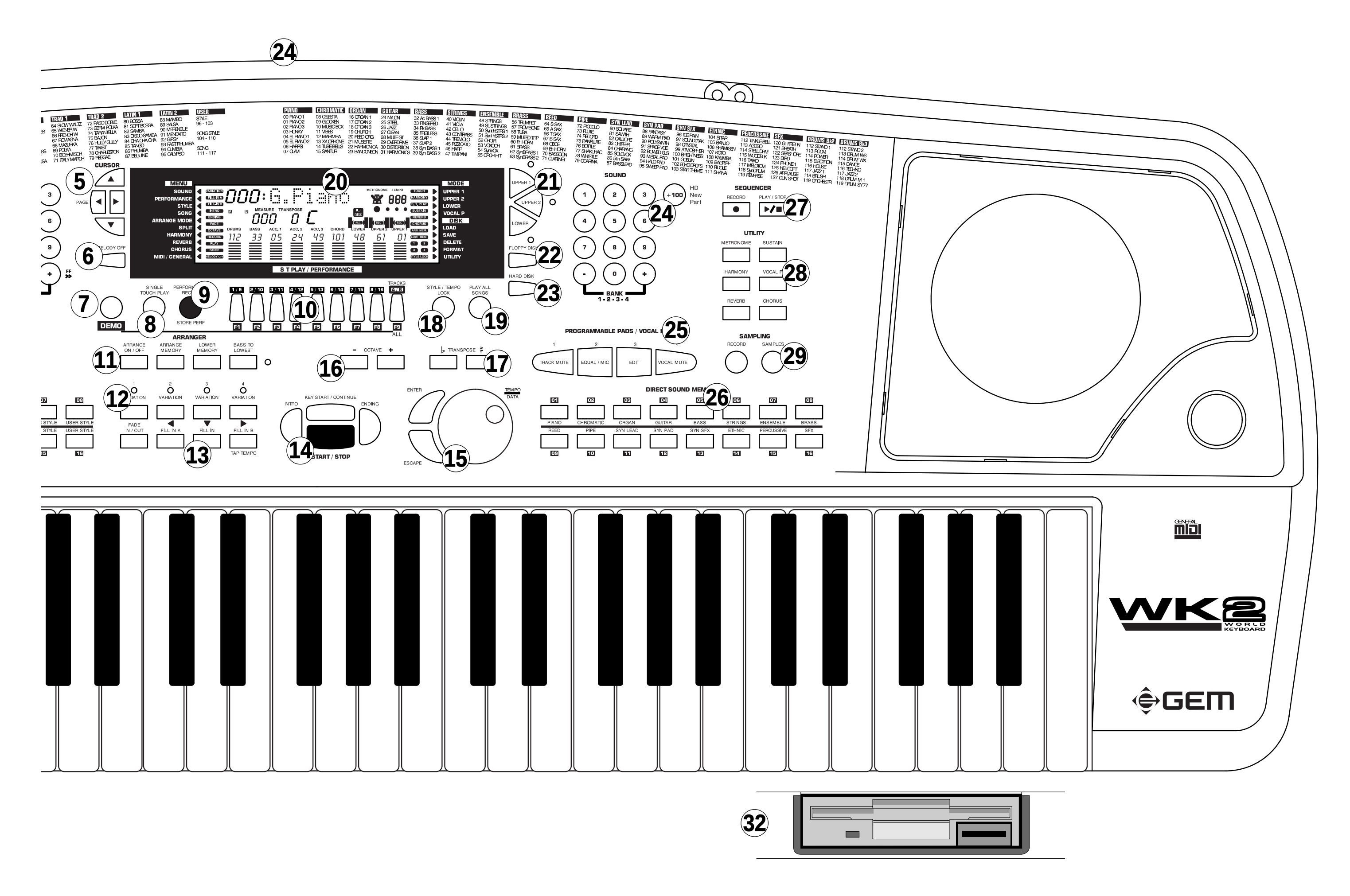
9. RECALL/STORE PERFORMANCE. Une touche double action. Appuyez sur la touche **Recall** puis utilisez les touches de fonction de 1 à 9 pour charger des Performances venant du groupe de Performance en cours. Vous pouvez sélectionner d'autres groupes de Performance à l'aide des touches +/– du pavé numérique de droite. **Store Performance :** maintenez cette touche enfoncée afin d'activer la fonction de sauvegarde de Performance (Store Performance) qui vous permet de sauvegarder vos réglages dans les Performances et de modifier le nom des Performances.

10. TOUCHES DE FONCTION DE F1 à F9 (S.T.PLAY/PERFORMANCE) : Ces touches permettent de sélectionner des morceaux de démonstration, des Performances, des réglages de Single Touch Play, les pistes du Style en cours, des Styles de morceau ou des morceaux, selon le statut en cours de l'instrument. En mode de morceau (Song), les deux rangées de chiffres sous les touches correspondent aux 16 pistes de morceau que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches de fonction de F1 à F8. La touche F9 permet d'alterner les pistes de 01 à 08 et de 09 à 16.

11. ARRANGER. L'arrangeur comprend 4 fonctions qui permettent de contrôler les Styles. La touche **Arrange On/Off** active (LED allumée) ou désactive (LED éteinte) les arrangements de Styles. Avec la fonction **Arrange Memory,** les arrangements de Styles continuent à jouer (témoin allumé) ou s'arrêtent (témoin éteint) lorsque vous relâchez les touches du clavier se trouvant en deçà du point de Split. Avec la fonction **Lower Memory :** le son affecté à la section Lower du clavier continue à jouer (témoin allumé) ou s'arrête de jouer (témoin éteint)) lorsque vous relâchez les touches du clavier se trouvant en deçà du point de Split. Lorsque la fonction **Bass to lowest** est activée (LED allumée), la basse d'accompagnement automatique du Style suit la note gauche la plus basse de l'accord joué et permet d'effectuer des modifications en temps réel de la basse d'accompagnement en fonction de la note la plus grave. Lorsqu'elle est désactivée, la basse d'accompagnement suit le pattern de Style programmé quel que soit le renversement d'accord joué.

12. VARIATION 1, 2, 3, 4: Ces touches vous permettent de modifier la variation de Style en cours (le témoin s'allume puis s'éteint). La variation en cours (1, 2, 3 ou 4) est indiquée par la LED correspondante (qui s'allume).

13. FADE IN/OUT, FILL IN A, FILL IN, FILL IN B/TAP. . Fade In/Out: Permet d'activer et de désactiver un Style avec une augmentation ou une diminution progressive du volume. Pour démarrer, appuyez sur la touche Start. Durant le Fade in/out, le témoin correspondant s'allume. La fonction **Fill in A [◄]** (Fill vers la variation précédente) permet de rappeler un pattern Fill (témoin allumé) puis de passer à la variation de



Style précédente. La fonction **Fill in [▼]** (Fill vers la variation en cours): permet de rappeler un pattern Fill puis de continuer avec la même variation de Style. **Fill in B [▶]** (Fill vers la variation suivante) : si vous appuyez dessus durant la lecture d'un Style (le témoin s'allume), cela permet de rappeler un pattern Fill puis de passer à la variation suivante. La fonction **Tap Tempo** permet de régler la vitesse de lecture du Style en la saisissant sur la touche puis de lancer le Style automatiquement.

14. START/STOP, INTRO, ENDING, KEY START/CONTINUE. La touche **Start/Stop** permet de lancer et d'arrêter la lecture d'un Style. La touche **Intro** place l'introduction d'un Style en attente avant que le Style ne lance le pattern **Ending** (le témoin correspondant s'allume). La touche **Key Start** synchronise le lancement d'un Style avec une note (ou un accord) jouée sur la partie inférieure du clavier. Lorsque vous appuyez sur la touche **Continue**, vous redémarrez le Style de morceau ou le morceau à partir du point d'interruption.

15. TEMPO/DATA DIAL, ENTER, ESCAPE. **Tempo/Data Dial:** en modes de morceau (Song), de Style de morceau (Song Style) et de Style, la molette permet de modifier le tempo. Lorsque l'un des modes d'édition est affecté à l'instrument, la molette permet de saisir des données. La touche **Enter** confirme des données sélectionnées pendant l'édition. La touche **Escape** annule les données sélectionnées et/ou permet de quitter une situation d'édition.

16. OCTAVE –/+. Il s'agit d'un transposeur d'octave qui permet de transposer la piste sélectionnée (celle dont le témoin clignote) d'une plage maximum de ±2 octaves. Si vous appuyez sur les touches + et – en même temps, le réglage s'annule.

17. TRANSPOSE *b* / # : Permet d'augmenter (#) ou de diminuer (*b)* la hauteur générale de l'instrument par pas de demi-tons, sur une plage de ±12 demi-tons. Si vous appuyez sur les deux touches en même temps, cela réinitialise tous les réglages (resets to 0).

18. STYLE/TEMPO LOCK. Fonction **Style Lock** : lorsque la fonction de verrouillage du Style est activée (l'afficheur correspondant est activé), le fait de sélectionner des Performances ne charge que des sons clavier sans modifier le Style. Lorsqu'il est désactivé (l'afficheur est désactivé), le fait de sélectionner des Performances charge les sons du clavier et de l'accompagnement et modifie le Style. Fonction **Tempo Lock** : lorsque la fonction de verrouillage du tempo est sélectionné (l'afficheur clignote à l'écran), le réglage du tempo en cours est verrouillé quelles que soient les modifications de Styles. Lorsqu'il est désactivé (l'afficheur clignote plus), chaque Style charge les données de tempo qu'il a en mémoire.

19. PLAY ALL SONGS. Si une disquette contenant un morceau ou un fichier MIDI est insérée dans le lecteur de disquettes, cette touche déclenche la lecture de tous les morceaux ou fichiers MIDI les uns après les autres directement à partir de la disquette. Cette fonction vous permet également d'entendre tous les morceaux ou les fichiers MIDI sur une partition du disque dur.

20. DISPLAY. Écran LCD (Liquid Crystal Display) à affichage rétro-éclairé en couleur et multifonctions qui permet d'afficher simultanément et d'accéder à plusieurs paramètres. L'interface utilisateur affiche la configuration de l'instrument à tout moment et indique le statut activé/désactivé de plusieurs touches et des afficheurs correspondants. Les marquages environnants font également partie de la zone d'affichage (voir plus loin pour de plus amples explications).

21. UPPER 1, UPPER 2, LOWER. Ces touches activent (LED allumée) ou coupent le son (LED éteinte) des sections respectives du clavier.

22. FLOPPY DISK. Permet d'ouvrir les fonctions d'exploitation (charger (Load), sauvegarder (Save), effacer (Delete), formater (Format)) et donc de transférer des fichiers vers et à partir de disquettes.

23. HARD DISK. Permet d'ouvrir les fonctions de gestion du disque dur (charger (Load), sauvegarder (Save), effacer (Delete), formater (Format) et utilitaires (Utility)), ce qui vous permet d'organiser les données du disque dur.

24. SOUND. Il s'agit d'un pavé numérique qui permet de sélectionner des sons (**00-127**), y compris les kits de batterie des banques 2, 3 et 4, en précisant le numéro de Program Change correspondant à l'aide des listes de référence de STYLE/SONG. Vous pouvez saisir des sélections à trois chiffres en appuyant sur la touche 100+ puis en saisissant les deux numéros restant. Vous pouvez sélectionner les banques de sons (1, 2, 3 et 4) par ordre cyclique en appuyant simultanément sur les touches + et –.

25. PROGRAMMABLE PADS/VOCAL P. Ces 4 touches génèrent des sons ou des échantillons qui peuvent être joués en temps réel quel que soit le mode. Les 4 touches peuvent être affectées (échantillons ou percussions). **Vocal Processor** : lorsque vous travaillez avec le processeur vocal, chaque PAD accède à une fonction associée (coupure du son des pistes (Track Mute) [Pad1], Equal/Mic [Pad2], édition (Edit) [Pad3] et coupure du son des voix (Vocal Mute) [Pad4]).

26. DIRECT SOUND MEMORY. Chacune des 16 touches de mémoire de cette section peut mémoriser une configuration particulière des sections Upper 1, Upper 2 et Lower (y compris les affectations des effets et du son, les réglages de volume, etc.) afin de permettre une sélection rapide et aisée pendant vos performances live. Le statut général mémorisé des deux sections de mémoire directe peut être sauvegardé sur disquette ou sur disque dur pour un chargement ultérieur.

27. SEQUENCER. Il s'agit de deux touches affectés à l'enregistrement et à la lecture des Styles de morceau ainsi qu'à la lecture des morceaux. La touche **Record** règle automatiquement le séquenceur pour l'enregistrement des Styles de morceau. Si vous maintenez la touche enfoncée pendant quelques secondes, vous pouvez accéder à la fonction Clear qui vous permet d'effacer les erreurs d'enregistrement et les parties indésirables (accord, etc.). La touche **Play/Stop** permet de lancer et d'arrêter l'enregistrement et la lecture du Style de morceau ainsi que la lecture des morceaux.

28. UTILITY. L'utilitaire se compose de 6 fonctions pratiques aux usages divers. Fonction **Metronome** : active/désactive le métronome en mode d'enregistrement et de lecture. Fonction **Sustain** : applique l'effet de sustain aux trois sections du clavier (Upper 1, 2 et Lower). Fonction **Harmony :** active/désactive la fonction d'harmonisation de la mélodie selon le type d'harmonie en cours. Fonction **Vocal P :** Vous permet d'accéder aux fonctions du processeur vocal. Fonction **Reverb :** active/désactive le processeur de réverbération. Fonction **Chorus :** active/désactive le processeur de chorus (délai/modulations). Si vous maintenez enfoncées les touches **Vocal P**, **Harmony**, **Reverb** et **Chorus**, vous pouvez accéder à l'édition des fonctions correspondantes.

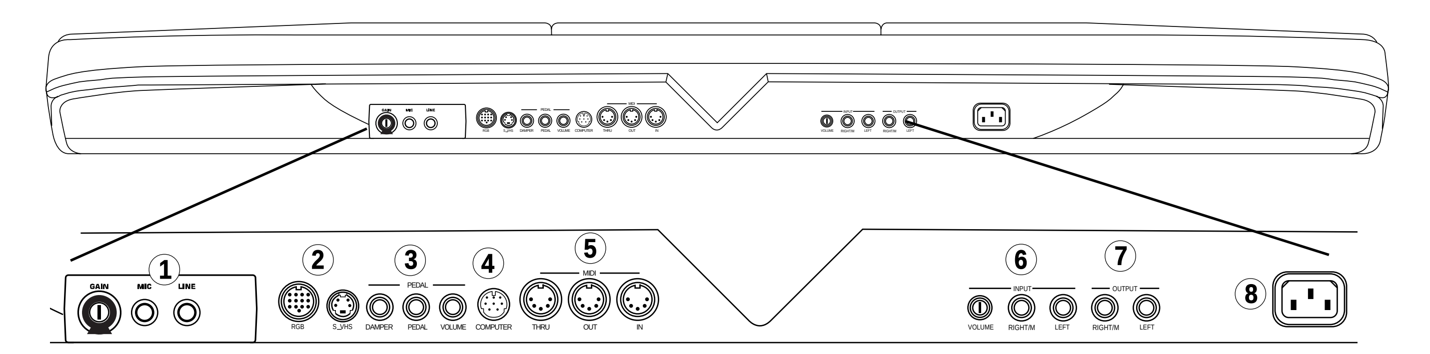
29. SAMPLING (RECORD, SAMPLES). La touche d'enregistrement **Record** active le processus d'échantillonnage, vous permettant d'enregistrer votre voix (à l'aide d'un microphone) ou un instrument musical relié au connecteur Mic/Line de l'interface du processeur vocal. La touche d'échantillons **Samples** vous permet d'accéder aux banques d'échantillons (des échantillons en provenance de disquettes peuvent être chargés dans la banque d'échantillons même si le processeur vocal n'est pas installé).

30. PITCH/MODULATION BALL. Ce contrôle sous forme de trackball est pré-programmé pour le **Pitch Bend** (mouvements horizontaux) et la **Modulation** (mouvements verticaux) et modifie les pistes de Performance activées pour un seul de ces effets ou pour les deux.

31. HEADPHONES : Prises pour les connexions au casque (en option). Si vous connectez un casque stéréo à la prise de gauche, les haut-parleurs internes sont automatiquement exclus (pour un jeu en silence). Lorsque vous connectez un casque à la prise de droite, le système de haut-parleurs internes n'est pas modifié.

32. DISK DRIVE. Le lecteur de disquette se trouve à gauche de l'instrument, sous le clavier. Cet appareil fonctionne avec des disquettes 3,5" de type DD (720 ko) et HD (1,44 Mo).

Panneau arrière du WK2 (Connexions)



1. PROCESSEUR VOCAL (optionnel) : Vous pouvez installer une interface Mic/Line en glissant l'appareil dans l'emplacement correspondant du panneau arrière. Le processeur vocal vous permet de jouer avec l'instrument, d'ajouter des harmonies vocales à votre jeu (ou à votre voix), de traiter les signaux affectés aux prises Mic/Line avec les effets internes et d'échantillonner les signaux.

2. INTERFACE VIDÉO : Il s'agit d'une interface avec des ports RGB et S-VHS qui vous permet de projeter les paroles des morceaux sur une télévision ou sur un moniteur RGB. Un câble spécial RGB/SCART vous est fourni dans l'équipement standard.

3. PEDAL (Damper, Pedal, Volume) : Il s'agit de connecteurs permettant de relier des pédales à action de commutation (Damper, Pedal) et d'une pédale à action continue (Volume). La pédale DAMPER (optionnelle) vous permet de soutenir les notes jouées ; la pédale PEDAL (optionnelle) vous permet de régler plusieurs fonctions (Switch UP1/2, Start/Stop, Fill A, Fill IN, Fill B, Intro, Ending et Up Hold) ; la pédale de VOLUME (optionnelle) vous permet de contrôler le volume général ou le volume de section.

4. COMPUTER : Il s'agit d'un port de série qui permet au **WK2** d'être directement connecté à un ordinateur (Apple Macintosh ou compatibles IBM PC). L'échange de données entre le **WK2** et un PC ou un Mac nécessite un réglage adéquat des fonctions du Général MIDI.

5. MIDI : Il s'agit d'une interface MIDI comportant les ports MIDI IN, MIDI OUT et MIDI THRU pour communiquer avec des appareils extérieurs possédant également une interface MIDI (claviers, ordinateurs, etc.). Les câbles MIDI ne sont pas fournis avec l'instrument.

Lorsque vous utilisez le **WK2** seul, il est inutile de connecter ces ports.

6. INPUT (RIGHT/MONO - LEFT) : Connecteurs d'entrée audio permettant de faire jouer des instruments externes à l'aide de l'amplification interne du **WK2**. Vous pouvez contrôler le niveau d'entrée grâce au potentiomètre adéquat.

7. OUTPUT (RIGHT/MONO - LEFT) : Sorties audio stéreo permettant au **WK2** de jouer à l'aide d'un système d'amplification externe (console de mixage, haut-parleurs amplifiés, etc.).

8. CONNECTEUR SECTEUR : Reliez le cordon d'alimentation fourni à ce connecteur et à une prise adéquate.

• 1 Installation

Dans ce chapitre, vous trouverez des instructions détaillées sur les fonctions principales ce qui vous permettra de découvrir rapidement l'instrument.

Mise sous tension et opérations préliminaires

MISE SOUS TENSION / MISE HORS TENSION

L'interrupteur secteur (situé sur le panneau latéral de gauche) permet de mettre le clavier sous tension et hors tension.

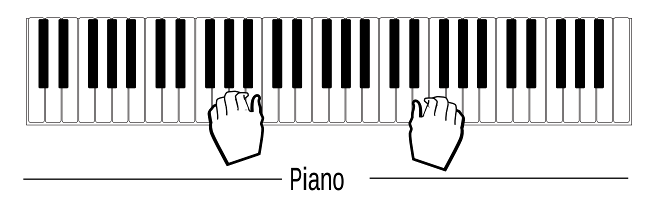
Insérez le cordon secteur dans l'embase secteur du panneau arrière et dans une prise murale adéquate.

Assurez-vous que la tension secteur correspond la tension précisée sur l'instrument.

POWER
ON
OFF

Jouer sur le clavier et modifer les sons

1. Jouez sur le clavier.



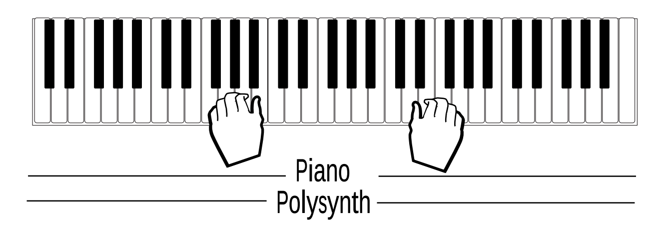
Vous entendez le son “Piano” sur toute la longueur du clavier.

Le groupes des touches d'activation de clavier (Upper 2, Upper 1, Lower) indique que Upper 1 est sélectionné (LED allumée) et que la section de clavier UPPER 1 est prête à jouer.

Les sections de clavier Upper 2 et Lower sont également prêtes à être activées.

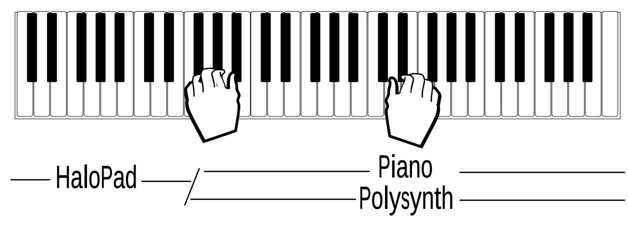
2. Appuyez sur UPPER 2.

Un second son est superposé au premier.



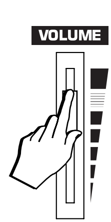
Lorsque vous appuyez sur une seule touche du clavier, deux sons sont joués simultanément.

3. Appuyez sur la touche LOWER et jouez à deux mains.



Un troisième son est introduit. Le clavier est donc divisé par un point de Split en B3. La section de clavier LOWER joue sur la plage C2 - B3. Les sections UPPER 1 et UPPER 2 sont affectées à la plage C4 - C7.

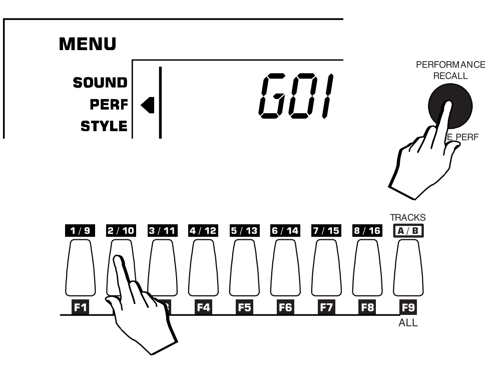
4. Réglez le volume général.



Utilisez la commande de VOLUME (curseur linéaire) pour régler le volume général de l'instrument.

A deux tiers (de la course maximum) du curseur linéaire, le niveau est convenable.

Sélectionnez des Performances et jouez des sons de clavier



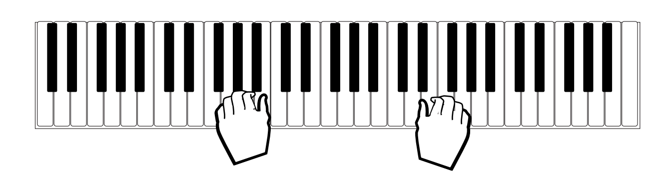
1. Affectez le mode PERFORMANCE à l'instrument en appuyant sur les curseurs [▲] et [▼] autant de fois que nécessaire pour que la flèche à l'écran s'affiche près de la fonction "PERF" de la liste MENU.

   Vous pouvez y accéder plus rapidement en appuyant sur la touche Performance Recall.

2. Sélectionnez une Performance.

   Utilisez les touche de fonction de F1 à F9 pour sélectionner l'une des 9 Performances appartenant au premier groupe.

3. Jouez sur le clavier.



   La Performance sélectionnée charge différentes combinaisons de sons. Le mode de clavier peut également être modifié (Split ou Full). La combinaison de sons et le mode de clavier dépendent de la Performance sélectionnée.

   La Performances peut :

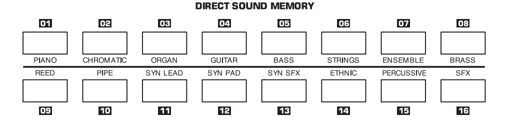
   • rappeler les combinaisons d'un maximum de 3 sons de clavier ;

   • rappeler plusieurs réglages du panneau de commandes ;

   • rappeler différents Styles.

   De plus amples détails concernant les Performances vous sont fournis ultérieurement.

4. Changer les sons.



   A l'aide des 16 touches d'accès direct de droite (Direct Sound Memory), vous pouvez rapidement rappeler autant de combinaisons de sons qu'il y a de touches. Vous pouvez également sauvegarder vos combinaisons préférées sur les mêmes emplacements mémoire. Affectez vos sons aux sections de clavier en temps réel à l'aide du pavé numérique de droite puis maintenez enfoncée pendant quelques secondes l'une des touches mémoire à accès : votre combinaison programmée est sauvegardée sur la touche mémoire.

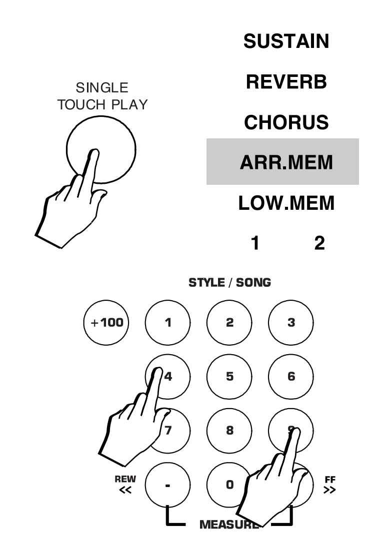
Les 16 touches Direct Sound Memory peuvent :

• rappeler des combinaisons de sons liées aux sections de clavier (jusqu'à 3 sections de clavier) ;

• rappeler différents réglages du panneau de commande.

ATTENTION : Les noms des groupe de sons appartenant aux 16 touches Direct Sound Memory vous offrent des indications supplémentaires pour vous souvenir de l'emplacement d'un son. Par exemple, le son "Nylon" peut être sauvegardé sur la touche du groupe Guitare, etc.

Sélectionnez des Styles et jouez avec les accompagnements automatiques

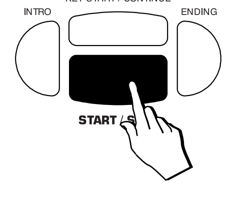


Un Style est toujours automatiquement sélectionné mais vous pouvez sélectionner un autre Style de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche la touche SINGLE TOUCH PLAY.

   La fonction S.T.PLAY à droite de l'écran est activée. La touche ARRANGE ON/OFF (LED allumée sur le panneau) et la fonction ARR MEM (afficheur de droite à l'écran) sont également activées.

2. Sélectionnez un Style en précisant le numéro correspondant sur le pavé numérique STYLE/SONG à gauche de l'écran.

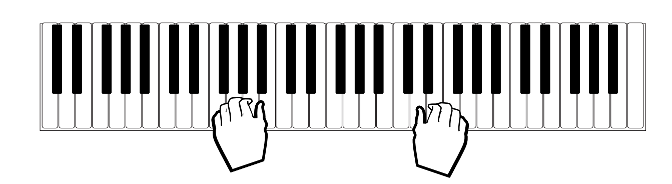




3. Appuyez sur la touche START/STOP (la grosse touche rouge sous l'écran).

   L'accompagnement de batterie (piste de batterie) commence à jouer.

4. Jouez un accord à la main gauche (en deçà du point de Split B3) et une mélodie de la main droite.



   Un arrangement entièrement orchestré et la mélodie des sons de clavier commencent alors à jouer.

   La combinaison de sons dépend du Style sélectionné.

   Vous pouvez modifier la combinaison des sons de clavier en intervenant sur les touches d'activation de clavier (Upper 2, Upper 1 and Lower).

   Vous trouverez de plus amples explications concernant les Styles dans le chapitre correspondant.

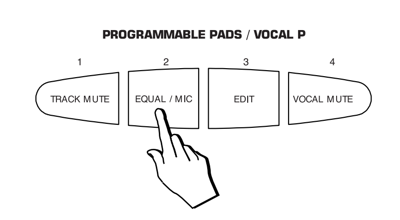
5. Utilisez les touches Direct Style Memory pour changer de Style.

   A l'aide du groupe de 16 touches d'accès direct situé sur la droite (Direct Style Memory), vous pouvez rappeler autant de Styles qu'il y a de touches. Pour sauvegarder votre Style ROM préféré sur les emplacements mémoire, rappelez le Style à l'aide du pavé numérique de gauche puis maintenez enfoncée l'une des touches de mémoire à accès direct pendant quelques secondes.

DIRECT STYLE MEMORY

01	02	03	04	05	06	07	08
8 BEAT	16 BEAT	ROCK	FUNK	DANCE 1	DANCE 2	USER STYLE	USER STYLE
JAZZ	U S TRAD	TRAD 1	TRAD 2	LATIN 1	LATIN 2	USER STYLE	USER STYLE
09	10	11	12	13	14	15	16

Jouez les Pads programmables



- Appuyez librement sur les Pads.

  Tandis que vous jouez des sons de clavier, vous pouvez ajouter des sons supplémentaires en temps réel en appuyant sur les Pads.

  Chaque PAD offre un son différent (un échantillon ou une percussion).

  N.B. : Les Pads vous permettent également d'accéder aux fonctions du processeur vocal (lorsque le module du processeur vocal est installé). En conséquence, pour utiliser les Pads, assurez-vous que l'afficheur du processeur vocal n'est pas activé (afficheur indiquant Vocal P).

Jouez en utilisant le trackball Pitch / Modulation

MODULATION

PITGCH BEND

Tandis que vous jouez, vous pouvez faire varier la hauteur des sons de clavier et leur rajouter de la modulation grâce au trackball Pitch/Modulation situé à gauche du clavier.

- Pour faire varier la **hauteur**, déplacez le trackball vers le haut ou vers le bas.
- Pour rajouter de la **modulation**, déplacez le trackball vers la gauche ou vers la droite.

  Le **Pitch Bend** est un effet de glissement (ou glissato) qui émule l'effet produit par certains instruments (trombone, guitare, violon, etc.).

  La **modulation** est un effet qui émule le vibrato naturel d'instruments tels que le violon, le violoncelle, la voix humaine, etc.

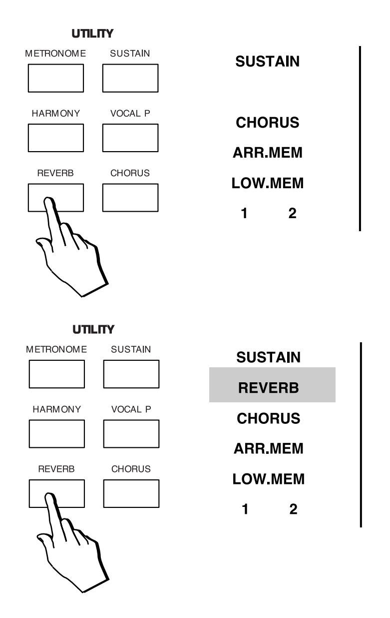
Jouez avec les Effets ou bypassez-les

SUSTAIN
REVERB
CHORUS
ARR.MEM
LOW.MEM
1 2

Selon la programmation de la Performance en cours (modes Style ou en temps réel), Un effet ou les deux (**REVERB** et **CHORUS**) seront activés (indiqué par les afficheurs correspondants).

Vous pouvez temporairement modifier la façon dont une Performance ou un Style sont traités en modifiant la configuration On/Off des touches **REVERB** et **CHORUS**.

Lorsque l'afficheur est activé, les sons de la Performance en cours sont traités par l'effet, lorsque l'afficheur est désactivé, l'effet est bypassé.



Fonction de Bypass

1. Pour bypasser un effet, appuyez sur la touche correspondante.

   L'afficheur correspondant est désactivé indiquant que la Performance en cours n'est pas traitée par l'effet correspondant.

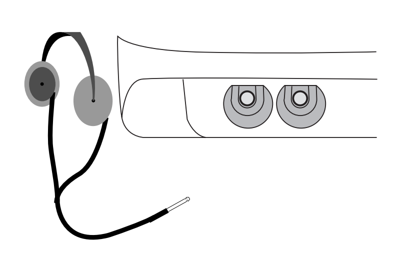
Pour activer un effet

2. Appuyez sur la touche correspondante.

   L'indicateur correspondant s'affiche pour signaler que la Performance en cours est traitée par l'effet correspondant.

   Le **WK2** vous offre 22 réverbérations différentes (Reverb) et 22 effets de Modulation/ Délais (Chorus).

Jouez avec le casque

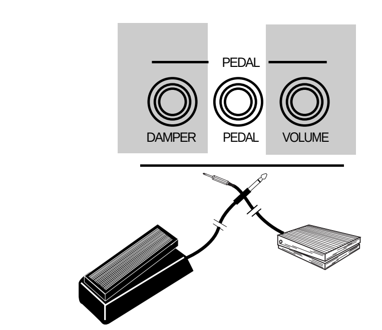


- Branchez un casque dans l'une des prise casque (HEADPHONES) du panneau arrière.

  Vous pouvez jouez et écouter en silence (sans déranger les autres personnes se trouvant dans la pièce) en branchant un casque à la prise casque de gauche (les haut-parleurs de l'appareil sont automatiquement exclus). Lorsque vous branchez un casque à la prise casque de droite, les haut-parleurs internes ne sont pas affectés.

  Utilisez le curseur linéaire de **Volume** pour régler le volume du casque.

Jouez avec les pédales



Si vous possédez les pédales Generalmusic en option (pédale de volume et pédale de type commutateur), reliez aux connexions du panneau arrière : **Damper**, **Pedal** et **Volume.**

La configuration des pédales est la suivante :

- Damper = Damper (sustain)
- Pedal = Switch Upper 1/2, Start/Stop, Fill<, Fill, Fill>, Intro, Ending (programmables)
- Volume = Volume Master ou volume de section (programmable)

Réglage du volume général d'effet

Vous pouvez régler le volume général d'effet pour l'adapter à votre environnement.

Bien que chaque Performance charge un volume d'effet adapté et des réglages pour chaque piste, un réglage général peut être appliqué pour un volume général d'effet plus intense grâce à une commande unique.

1. Appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche à l'écran s'affiche près des fonctions "REVERB" ou "CHORUS" dans la liste MENU.

2. Appuyez plusieurs fois sur les touches de défilement de page pour faire défiler les 22 effets de réverbération ou de Chorus.

   Le niveau général d'effet (affiché près de l'effet sélectionné) peut être réglé à l'aide de la molette ou des touches +et – du pavé numérique de droite.

   Si vous sauvegardez les nouveaux réglages dans la Performance en cours (à l'aide de la fonction Store Performance), ils sont conservés en mémoire (RAM) après la mise hors tension de l'appareil.

Transposition de l'instrument (demi-tons)

Si vous jouez un air difficile qui impose l'utilisation de plusieurs noires ou un air trop grave ou trop aigu pour un chanteur ou pour un autre instrument, vous pouvez transposer le **WK2** afin de jouer l'air dans une tonalité plus facile.

Les touches TRANSPOSE b/# permettent des réglages par demi-tons en temps réel (transpositions) de la hauteur générale (plage de ± 12 demi-tons - 12 demi-tons = 1 octave).

1. Appuyez sur TRANSPOSE ♭ ou TRANSPOSE ♯.

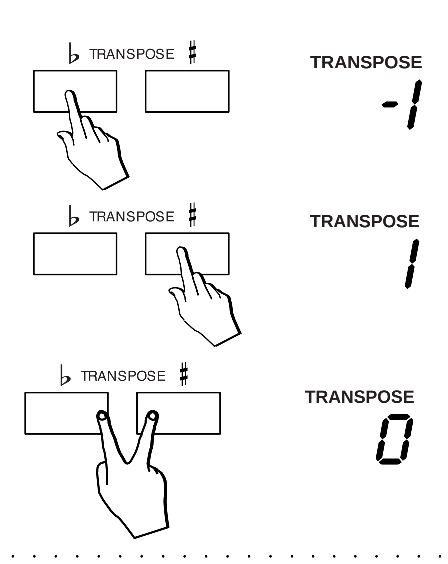
   Le statut en cours de la transposition de clavier est indiqué au centre de l'écran pendant environ 3 secondes, sous la section TRANSPOSE de la partie centrale de l'écran (00 = hauteur standard).

2. Appuyez sur TRANSPOSE b pour diminuer la hauteur et sur TRANSPOSE # pour augmenter la hauteur.

   Chaque fois que vous appuyez sur la touche TRANSPOSE ♭, l'écran affiche une diminution d'un demi-ton.

   Chaque fois que vous appuyez sur TRANSPOSE ♯, l'écran affiche une augmentation d'un demi-ton.

   Si vous maintenez enfoncée l'une ou l'autre des deux touches, la valeur se modifie continuellement jusqu'à atteindre la valeur maximale de transposition (+ ou – 12 demi-tons).



Annuler le réglage de transposition du clavier

3 Pour annuler le réglage de transposition, appuyez simultanément sur les deux touches TRANSPOSE.

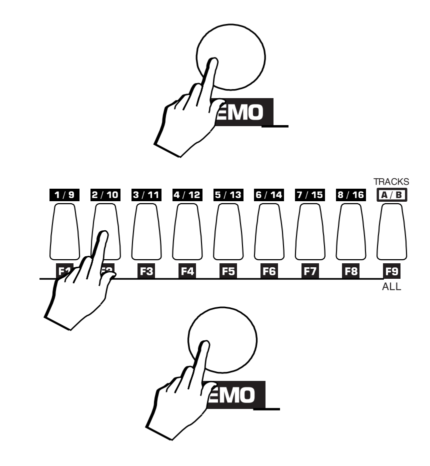
   L'écran revient au réglage normal (00).

***Remarque** : Lorsque vous appuyez sur les deux touches Transpose en même temps, vous disposez également de la fonction PANIC.*

Démonstration

Comment écouter les Styles de démonstration

Vous pouvez écouter la lecture automatique de votre **WK2** à tout moment pour vous rendre compte des possibilités de l'instrument.



1. Appuyez sur la touche DEMO.
2. Sélectionnez l'une des 8 premières touches sous l'écran (F1 à F8).

   Chaque touche correspond à un morceau de démonstration. Appuyez sur la touche F9 pour écouter tous les morceaux de démonstration à la suite les uns des autres.

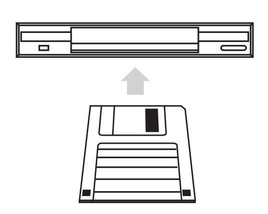
   Le morceau de démonstration commence à jouer.
3. Pour arrêter le morceau de démonstration, appuyez sur la même touche de fonction ou sur la touche DEMO pour quitter le mode de démonstration.

LECTURE D'UN MORCEAU - DIRECTEMENT A PARTIR DE DISQUETTES



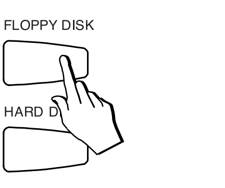
Le **WK2** peut lire un morceau directement à partir d'une disquette au format **GMX**, **WK2, PK7**, **WK3**, **CD** ou fichier MIDI Standard [SMF], sans avoir chargé les données en mémoire auparavant.

Préparez une disquette au format **WK2,** PK7, WK3, CD ou SMF.



1. Insérez la disquette dans le lecteur.

   Reportez-vous au chapitre Disquette de la section "Informations générales sur la gestion des disquettes" pour de plus amples explications sur les précautions à prendre lorsque vous insérez ou que vous retirez une disquette du lecteur de disquettes.

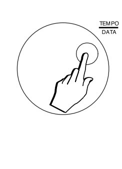


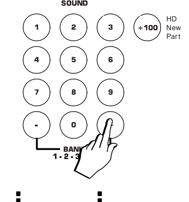


2. Appuyez sur la touche DISK.

   L'icône DISK s'allume et la flèche à droite de l'écran désigne la fonction LOAD dans la liste des fonctions DISK.

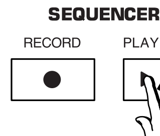
   L'écran affiche le premier type de fichier disponible et l'extension correspondante contenue dans la disquette.

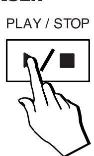


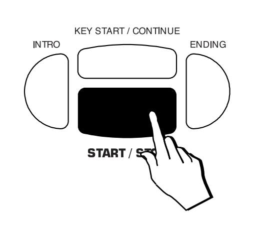


3. Tournez la molette (ou utilisez les touches +/–) pour faire défiler tous les fichiers présents sur la disquette et arriver jusqu'au fichier que vous souhaitez écouter.

NewYork







4. Appuyez sur la touche PLAY/STOP ou START/STOP pour lancer la lecture directement depuis la disquette.

   Le message "Wait!!" apparaît pendant quelques secondes puis la lecture commence.
5. Vous pouvez arrêter la lecture directement à tout moment en appuyant sur la touche STOP ou START/STOP.

Note 1 *: Il est possible d'annuler la fonction de lecture directe (Direct play) pendant la période d'affichage de la mention "WAIT!" à l'écran en appuyant sur la touche ESCAPE.*

Note 2 *: Vous trouverez de plus amples explications concernant la sauvegarde des morceaux en mémoire dans le chapitre "Disquette et Disque dur".*

• 2 Concepts de base

Dans ce chapitre, vous trouverez des informations concernant le fonctionnement du **WK2**, y compris des informations qui vous aideront à comprendre la structure de l'instrument.

Pour accéder aux fonctions aussi efficacement que par les instructions développées ci-dessous, vous pouvez également suivre un processus plus rapide et direct : maintenez enfoncée la touche de fonction correspondante pendant environ 2 secondes, le **WK2** ouvre automatiquement la fonction d'édition correspondante. Cette méthode permet des interventions rapides et réduit votre temps d'édition.

Style, Style de Morceau et Morceau

Les modes de fonctionnement du **WK2** sont :

mode **Style/RealTime:** Permet de jouer avec les accompagnements ou d'utiliser le **WK2** comme un clavier conventionnel. Pour activer ce mode, sélectionnez l'une des 16 touches Direct Style Memory, ou l'une des 63 PERFORMANCES ou un STYLE (à partir du pavé numérique de sélection de Style). Ce mode est automatiquement affecté au **WK2** lorsqu'il est mis sous tension.

mode **Song Style**: Permet d'enregistrer les sons de clavier avec des accompagnements et de créer des morceaux de 8 pistes. Pour activer ce mode, déplacez la flèche vers la gauche de l'écran à l'aide des curseurs [▲] et [▼] jusqu'à ce qu'elle indique la fonction SONG menu, précisez ensuite le numéro de STYLE de morceau (104-110) sur le pavé numérique STYLE/SONG.

mode **Song**: Permet de lire des morceaux venant de disquettes et chargés en mémoire. Pour activer ce mode, déplacez la flèche vers la gauche de l'écran à l'aide des curseurs [▲] et [▼] jusqu'à ce qu'elle indique la fonction SONG menu, sélectionnez ensuite le morceau en précisant le numéro correspondant (101-117) sur le pavé numérique STYLE/SONG.

MODES STYLE ET REALTIME (STYLES D'ACCOMPAGNEMENTS DÉSACTIVÉS)

Les modes Style et Real Time ont une *Performance* en commun.

Le mode Style peut jouer jusqu'à 8 (5+3) pistes simultanément alors que le mode Real Time peut en jouer 3 au maximum. Les deux modes disposent des mêmes tâches d'édition de Performance.

Les Performances Style/RealTime sont toujours divisées en deux parties :

les 5 premières pistes sont réservées à l'accompagnement automatique;

les 3 pistes restantes sont affectées aux sections du clavier (Upper 1, Upper 2, Lower) qui jouent en temps réel.

Les sons et les accompagnements peuvent être rappelés :

en sélectionnant un Style (en précisant le numéro correspondant sur le pavé numérique de sélection Style/Song ou en utilisant les touches Direct Style Memory);

ou

en sélectionnant une Performance (déplacez la flèche vers la fonction menu PERF) ou en appuyant sur la touche de rappel de Performance (Performance Recall) et en sélectionnant une Performance à l'aide des touches de fonction de F1 à F9 (sous l'écran).

Touches STYLE LOCK et SINGLE TOUCH PLAY

Les sons chargés par la sélection d'une Performance ou d'un Style sont régis par le statut des fonctions SINGLE TOUCH PLAY et STYLE LOCK.

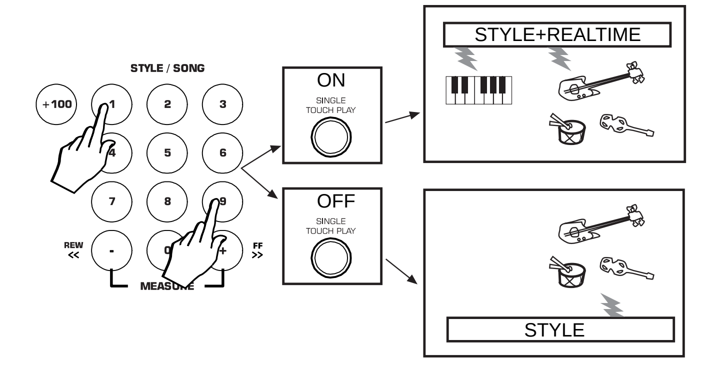
TOUCH
HARMONY
S.T.PLAY
SUSTAIN

FONCTION SINGLE TOUCH PLAY ACTIVÉE (afficheur activé):

Le fait de sélectionner un Style charge les sons des pistes d'accompagnement automatique et des patterns associés, de même que les sons de clavier du Style sélectionné. Les données de tempo mémorisées sont également chargées (si la touche Tempo Lock n'est pas activée).

FONCTION SINGLE TOUCH PLAY DÉSACTIVÉE (afficheur désactivé):

Le fait de sélectionner un Style charge automatiquement les sons d'accompagnement, les patterns de Style et les données de tempo sans modifier les sons du clavier.



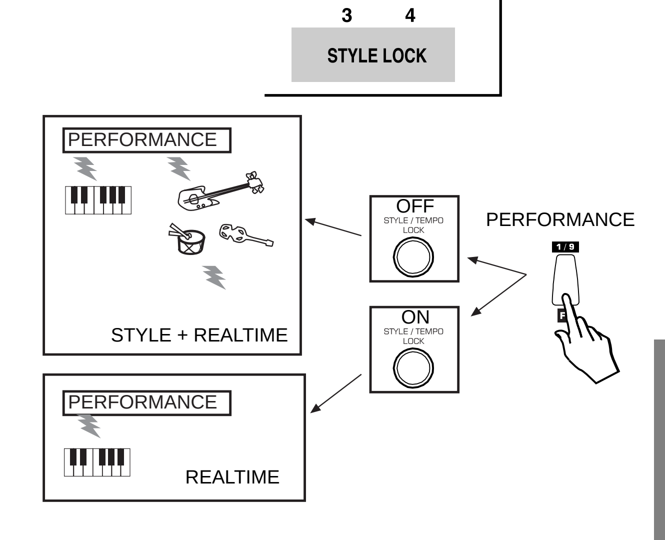
LOW.MEM
1 2
3 4
STYLE LOCK

FONCTION STYLE LOCK ACTIVÉE (afficheur activé):

Lorsque vous sélectionnez une Performance, le Style demeure inchangé. Seuls les sons de clavier sont chargés (et non ceux des pistes d'accompagnement).

FONCTION STYLE LOCK DÉSACTIVÉE (afficheur désactivé):

Le fait de sélectionner une Performance charge le Style, la variation, les effets et le tempo. Les sons du clavier et des accompagnements sont également modifiés (si la Performance de Style rappelée contient une configuration de sons différente).



MODE SONG STYLE

Les **Styles de morceau (Song Styles)** sont des morceaux de 8 pistes (max.) créés par enregistrement de sons de clavier avec des Styles d'accompagnements automatiques. Les accords qui déclenchent les Styles sont enregistrés par le séquenceur dans la piste d'accord (CHORD). Vous pouvez enregistrer jusqu'à 3 sections de clavier. Les Styles de morceau produisent d'excellentes pistes d'accompagnement pour les chanteurs ou les instruments solo.

La mémoire du **WK2** peut contenir jusqu'à 7 Styles de morceau (enregistrés ou chargés à partir de disquettes).

MODE SONG

Un morceau (Song) est la représentation d'une Performance multi-timbrale (16 pistes) (comme si vous écoutiez un orchestre). Le **WK2** peut charger et lire des morceaux aux formats suivants : GMX, **WK2**, PK7, CD ou Standard MIDI File (SMF) enregistrés à l'aide de séquenceurs d'autres fabricants.

La mémoire du **WK2** permet de conserver jusqu'à 7 morceaux (capacité mémoire maximale).

Via MIDI, le **WK2** peut être utilisé comme générateur de sons multi-timbral à 16 voix.

Performance

Une Performance est une combinaison de sons et de réglages. Les Performances peuvent sauvegarder le statut en cours des touches du panneau de commandes et les informations relatives aux parties constituant une Performance pouvant être jouée en temps réel ou à l'aide des Styles.

Les Performances mémorisent les réglages d'effets, le statut des contrôleurs (pédales, trackball de Pitch/Modulation), la configuration des Pads, la configuration du canal MIDI, le statut des pistes (activé/désactivé), le réglage du tempo, etc. Lorsque vous sélectionnez une Performance, tous les réglages mémorisés dans cette Performance peuvent être rappelés instantanément.

Vous pouvez choisir parmi 63 Performances programmables, ce qui vous offre de nombreuses possibilités de régler le **WK2** à votre convenance avec un minimum d'opérations.

De plus, il existe en ROM (non-programmable) autant de Performances de Styles que de Styles ROM, que vous pouvez rappeler en appuyant sur une touche de la fonction SINGLE TOUCH PLAY.

Performances en temps réel

Les 63 Performances utilisateur sont réparties en 7 groupes de Performances (PERFORMANCE GROUPS). Les Performances chargent des combinaisons de sons de clavier, de réglages du panneau de commandes, de Style, de variation et de tempo. Pour accédez rapidement aux Performances, appuyez sur la touche PERFORMANCE RECALL (et sélectionnez-les à l'aide des touches de fonction de F1 à F9). Maintenez la même touche enfoncée pour activer la commande de sauvegarde STORE PERFORMANCE, qui vous permet de sauvegarder la position des touches du panneau de commandes dans la Performance en cours.

Performance de Style

Les 96 Performances par défaut non-programmables sont associées aux Styles ROM qui se trouvent en permanence dans la ROM (Read Only Memory) de l'instrument. Les Performances de Style par défaut sont chargées lorsque vous sélectionnez des Styles et que la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée (afficheur activé). Les Performances de Style chargent des sons pour les sections d'accompagnement et de clavier.

** **N.B.** :Lorsque vous activez la fonction Single Touch Play, les réglages mémorisés S.T.Play du Style en cours sont rappelés. En utilisant les 9 touches de fonction, vous pouvez charger 9 autres réglages du Style en cours, ce qui représente un total de 10 réglages pour chaque Style.*

Réglages Single Touch Play

Les réglages Single Touch Play sont des Performances supplémentaires que vous pouvez charger à l'aide des touches de fonction de F1 à F9 lorsque la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée (afficheur activé). Dans ces conditions, vous pouvez non seulement sélectionner les Styles ROM à l'aide du pavé numérique Style/Song, mais également rappeler jusqu'à 9 réglages de clavier en temps réel pré-programmés (combinaisons de sons Upper 1, Upper 2 et Lower) qui dépendent du Style en cours. Les possibilités sont donc infinies si vous considérez qu'il existe 96 Styles ROM et que chacun d'eux dispose de 10 réglages Single Touch Play (un total de 960 réglages pré-programmés !).

Performance de Style de morceau

Les Performances de Style de morceau (non-programmables) sont associées aux Styles de morceau sauvegardés dans les emplacements mémoire adéquats comme indiqué dans les listes Song/Style en haut du panneau de commandes de l'instrument. Les Performances de Style de morceau chargent des sons associés aux pistes d'accompagnement et aux pistes de clavier utilisées pour l'enregistrement.

Performance de Morceau

Chaque morceau chargé ou mis en lecture à partir de disquette est associé à une Performance de morceau spécifique qui est automatiquement chargée lorsque vous sélectionnez le morceau (111-117).

Les Performances via MIDI

Via MIDI, les Performances vous offrent 16 sons, quel que soit le statut de l'instrument.

Vous pouvez modifier les 16 pistes de Performance à l'aides des touches de défilement de page se trouvant à gauche de l'écran - sauf si la flèche indique que la fonction Perf est sélectionnée. Si vous jouez en temps réel ou avec les Styles, la configuration des pistes 10 à 16 n'influence en rien ces modes de jeu (la piste 9 est utilisée par les Pads). En revanche si vous programmez le **WK2** pour une utilisation en appareil esclave multi-timbral, les 16 pistes sont prises en considération.

Vous trouverez ultérieurement de plus amples détails sur la sélection de sons et de Performances via MIDI.

Pistes

Une piste représente la plus petite partie d’une Performance et chaque type de Performance contient un nombre de pistes correspondant au mode de jeu qui lui est associé.

Un son peut être assigné à chaque piste ; l’écran affiche toujours les sons affectés aux différentes sections du clavier (Upper 1, Upper 2, Lower). Il est également possible de visualiser les sons affectés à toutes les pistes de la Performance en cours. Les pistes se divisent en deux groupes : de 01 à 08 et de 09 à 16. Si la flèche à l’écran indique que la fonction Song est sélectionnée, la touche de fonction F9 vous permet de passer du groupe de pistes 01 à 08 au groupe 09 à 16.

DRUMS	BASS	ACC. 1	ACC. 2	ACC. 3	CHORD	LOWER	UPPER 2	UPPER 1
112	33	05	24	49	109	48	61	01

Les sons affectés aux pistes sont affichés sous forme de numéros de Program Change. Les bargraphs affichés juste en dessous des numéros de Program Change représentent les niveaux de volume des pistes.

Vous pouvez modifier le statut (ON/OFF) des pistes Upper 1, Upper 2 et Lower en appuyant directement sur les touches des sections correspondantes (Upper 1, Upper 2, Lower). Vous pouvez modifier le statut ON/OFF de toutes les autres pistes de la Performance (à l’exception des pistes en temps réel) en appuyant sur les touches de fonction correspondantes à plusieurs reprises (à condition que la flèche n’indique pas que la fonction PERF est sélectionnée). Lorsque le nom de la piste est affiché, elle est activée (statut ON) et lorsque le nom de la piste est effacé, elle est désactivée (statut OFF).

Sons

Les sons du **WK2** se divisent en deux catégories :

- Sons ROM
- kits de batterie
- Échantillons

SONS ROM

Le **WK2** contient 444 sons basés sur des échantillons (dont 17 kits de batterie).

La RAM d’échantillon vous permet de charger en mémoire un ou plusieurs échantillons afin d’accroître le potentiel de l’instrument.

KITS DE BATTERIE

Les kits de batterie affectent un son de percussion différent à chaque note du clavier. Les banques 2 et 3 du groupe des percussions (PERCUSSIVE) contient 16 kits de batterie. La banque 4 contient un kit de batterie spécial (emplacement 112) configuré à l’aide de sons spéciaux supplémentaires (DrumSFX).

ÉCHANTILLONS

Le **WK2** peut charger des échantillons aux formats **WK2**, PK7, WK3 et CD. Appuyez sur la touche SAMPLES sur la façade de l’instrument pour rappeler un échantillon ; l’écran affiche le premier échantillon disponible en mémoire. A l’aide des touches - et + du pavé numérique de droite, vous pouvez faire défiler tous les échantillons disponibles.

Connexions

Cette section passe en revue tous les types de connexions que vous pouvez effectuer à l'aide des embases du panneau arrière.

ALIMENTATION - POWER

Reliez cette embase à un prise (tension adéquate) à l'aide du cordon d'alimentation.

SORTIES - OUTPUT : RIGHT / MONO – LEFT

Les prises de sortie stéréo (droite/Mono - gauche) Right/Mono-Left du panneau arrière vous permettent de connecter le **WK2** à un système d'amplification externe (amplificateur de clavier, système stéréo, console de mixage, etc.). Le signal restitué est traité par le processeur d'effets interne de l'instrument.

Pour la restitution stéréo, connectez deux cordons différents aux sorties de gauche et de droite. Pour une restitution mono, reliez simplement un cordon à la sortie de mono de droite. Pour exclure l'amplification interne de l'appareil et n'utiliser que les sorties audio, introduisez un « jack » dans la prise casque. En effet, le fait de connecter les prises de gauche et de droite (mono) au système externe d'amplification n'exclut pas les haut-parleurs internes.

***ATTENTION** - Assurez-vous de baisser le volume du système d'amplification externe avant de connecter les câbles audio. Le fait d'insérer des jacks dans les connecteurs peut provoquer du bruit et endommager les haut-parleurs du système d'amplification.*

ENTRÉES - INPUT : RIGHT / MONO – LEFT

Les entrées Right/Mono-Left vous permettent de faire jouer des instruments externes à l'aide des haut-parleurs internes du **WK2**. Pour les instruments stéréo, connectez les deux prises à l'aide de cordons audio adéquats. Pour les instruments mono, connectez simplement à l'entrée mono de droite (Right/Mono). Vous pouvez régler le volume du signal d'entrée à l'aide du petit bouton se trouvant à côté des entrées.

PROCESSEUR VOCAL (EN OPTION) : MIC / LINE + GAIN

Les entrées **Mic** et **Line** sont des entrées d'échantillonnage située sur le module optionnel du processeur vocal.

Vous pouvez connecter un microphone à l'entrée Mic afin d'échantillonner le signal puis de le traiter à l'aide du processeur vocal.

L'impédance de l'entrée ligne convient davantage aux signaux en provenance d'instruments électroniques et de Hi-Fi. L'entrée ligne est également utilisée pour l'échantillonnage.

Les échantillons sont sauvegardés dans la RAM d'échantillon.

Le processeur vocal est doté d'une double commande de **Gain** afin de régler le niveau du signal d'entrée avant qu'il n'entre dans le système. Le petit bouton intérieur permet de régler le signal du micro alors que le grand bouton extérieur permet de régler le signal ligne. Vous pouvez sélectionner le statut On/Off de l'entrée microphone de même que de nombreuses fonctions associées du processeur vocal à l'aide des Pads lorsque la fonction Vocal P. est activée (la flèche de l'écran est activée à proximité de l'indicateur Vocal P).

MIDI

Le **WK2** est équipé d'une interface MIDI standard composée des ports MIDI IN, MIDI OUT et MIDI THRU pour les connexions MIDI. Vous trouverez de plus amples explications concernant les applications MIDI dans le chapitre correspondant.

Voici quelques instructions sur les principales connexions MIDI.

- **Le WK2 pilote un autre instrument.**

  Reliez le MIDI OUT du **WK2** au MIDI IN de l'autre instrument.

WK2 MIDI OUT —— EXPANDER MIDI IN

- **Le WK2 est piloté par un clavier maître.**

  Connectez le MIDI IN du **WK2** au MIDI OUT du clavier maître. Afin que la clavier maître émule le clavier du **WK2**, réglez-le de sorte qu'il émette sur le même canal que le Common Channel du **WK2** et affectez la valeur Off à tous les autres canaux.

- **Connecter plusieurs instruments MIDI en série.**

  Le port MIDI THRU vous permet de connecter plusieurs instruments MIDI en série.

- **Enregistrer des morceaux sur ordinateur ou sur un séquenceur externe.**

  Connectez le MIDI IN du **WK2** au MIDI OUT de l'appareil externe et le MIDI OUT du **WK2** au MIDI IN de l'appareil externe. Paramétrez la piste Upper 1 pour une application en Local Off (dans le chapitre EDIT/GENERAL) afin d'envoyer les données de clavier du **WK2** à son propre générateur de son interne via l'ordinateur/séquenceur.

MK MIDI OUT — WK2 MIDI IN

WK2 MIDI THRU — EXPANDER MIDI IN

WK2 MIDI OUT — COMPUTER MIDI IN
WK2 MIDI IN — COMPUTER MIDI OUT

PÉDALES

Connectez les pédales optionnelles (Volume, Damper et Pedal) aux connecteurs de pédale correspondants.

La configuration par défaut des pédales et les messages de Control Change générés sont les suivants:

DAMPER : Damper (génère CC64);

VOLUME : Volume Master (génère CC07 sur le Common Channel);

PEDAL : Interrupteur Upper 1/Upper 2.

ORDINATEUR

Vous pouvez directement connecter le **WK2** à un ordinateur à l'aide du cordon Ordinateur (COMPUTER).

Cette connexion est une alternative à la connexion MIDI. En effet, ces deux types de communication ne peuvent cohabiter.

WK2 COMP.
CH. 1...16
CH. 1
COMPUTER
RS-232/ MODEM

Types de connexions ordinateur

Macintosh et compatibles. A connecter au port Modem MAC à l'aide d'un cordon de série standard (DB8-DB8). Programmez le séquenceur afin qu'il communique avec le **WK2**.

PC IBM et compatibles. A connecter au port de série PC à l'aide de cordons standards (DB8-DB9, DB8-DB25). Sélectionnez la vitesse de communication du **WK2** afin de pouvoir communiquer avec le PC (voir le chapitre Édition générale (EDIT/GENERAL)).

INTERFACE VIDÉO

Les sorties vidéo RGB et S-VHS vous permettent de relier l'instrument à un moniteur externe ou à une télévision afin de projeter les paroles des morceaux à l'écran. Si vous utilisez une télévision, réglez-la en mode AudioVisuel (AV).

Le **WK2** est paramétré pour communiquer avec la norme vidéo européenne PAL. Pour les États-Unis, la norme vidéo doit être réglée sur NTSC (voir le chapitre EDIT/MIDI).

CASQUE

Deux prises casque sont disponibles sur le panneau arrière de l'instrument (destinées à deux casques stéréo standards).

Si vous branchez un casque dans la prise casque (HEADPHONES) de gauche, les haut-parleurs internes sont désactivés pour une écoute privée. La prise casque de droite ne désactive pas les haut-parleurs internes.

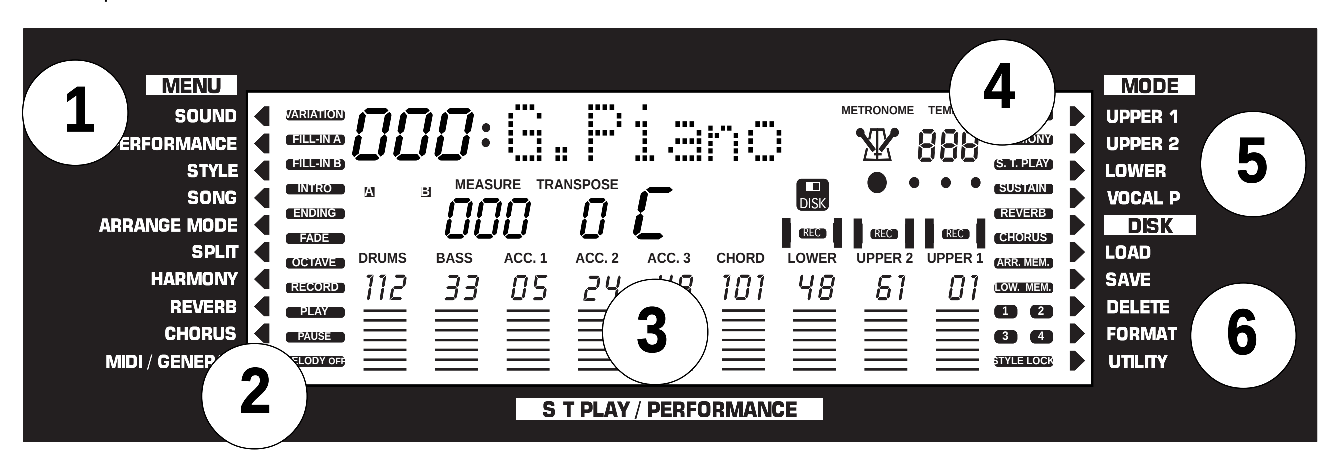
PIED

Le **WK2** est équipé d'un pied qui peut être inséré dans le panneau arrière.

N.B. : Un pied différent peut être adapté aux doubles trous situés sur le panneau arrière.

L’écran

Le **WK2** dispose d’un grand écran LCD couleur rétro-éclairé multifonctions qui simplifie toutes vos opérations. Cette interface utilisateur est divisée en 6 zones:



1) Menu (gauche)

Il s’agit d’une liste de fonctions auxquelles vous pouvez accéder à l’aide des curseurs [▲] et [▼]. Une flèche clignotante indique l’environnement que vous pouvez sélectionner à l’aides des touches de défilement de page (Page) [◀] et [▶]. Le mouvement de la flèche est cyclique : lorsqu’elle atteint le début ou la fin de la liste, elle apparaît ensuite à l’autre extrémité de la liste.

2) Indicateurs (gauche)

Il s’agit des indicateurs qui signalent le statut activé/désactivé (On/Off) des touches correspondantes.

3) Zone centrale

Cette zone est subdivisée en plusieurs petites zones :

- le statut ON/OFF, le numéro du son et le niveau du volume (bargraph) des pistes d’accompagnements et des pistes de clavier en temps réel ;
- le type d’accord joué à la main gauche pour l’accompagnement ;
- le statut On/Off du métronome;
- le réglage du tempo et la marquage du temps;
- l’utilisation d’une disquette ou du disque dur;
- le réglage général de transposition (Transpose);
- le compteur de mesures du séquenceur (measure counter);
- les valeurs relatives aux fonctions;
- les noms des sons, des Styles, des Performances, des Styles de morceau, des morceaux, des fonctions, etc.

4) Indicateurs (droite)

Il s’agit des indicateurs qui indiquent le statut activé/désactivé des fonctions correspondantes.

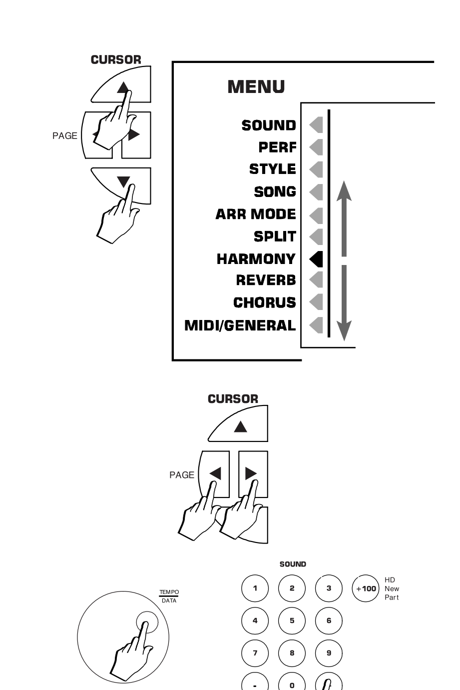
5) Mode

Il s’agit des noms des 3 sections de clavier en temps réel sélectionnées à l’aide des touches correspondantes sur la droite (Upper 1, Upper 2, Lower). Une LED située près de la touche indique quelle section est sélectionnée. Le statut On/Off des sections de clavier détermine la combinaison des sons de clavier et les modes du clavier (Full ou Splitté).

6) Disques

Liste des fonctions sélectionnées à l’aide du curseur lorsque vous avez activé la touche disquette (DISK) ou disque dur (HARD DISK).

Saisie de données



La procédure de saisie de données numériques, de sélection de fonction et de paramètre se déroule comme suit.

Après avoir sélectionné une fonction à l'aide de la flèche, vous pouvez:

- changer de page (lorsqu'il existe au moins deux pages) à l'aide des touches de défilement de page,
- saisir des données (modifier les valeurs des paramètres) à l'aide la molette ou des touches + / – du pavé numérique de droite.

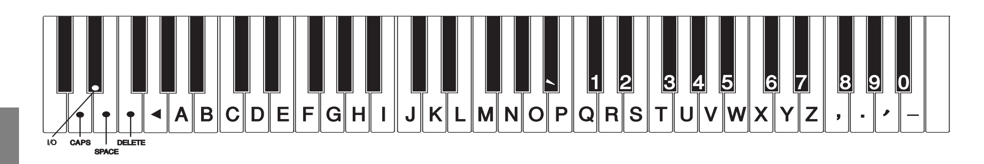
Exemple : pour assigner un son différent à une piste, sélectionnez d'abord la piste à l'aide de la touche de fonction correspondante (F1 - F9). La piste sélectionnée commence à clignoter dans la zone d'affichage des pistes, indiquant qu'elle est prête à recevoir une modification (dans ce cas, la fonction PERF ne doit pas être sélectionnée et la fonction SINGLE TOUCH PLAY doit être désactivée).

Si vous appuyez pendant environ deux secondes sur certaines touches, vous accédez directement à la modification des paramètres de la fonction sélectionnée. Ces touches sont les suivantes :

STORE PERFORMANCE (sauvegarde de la Performance), STYLE/TEMPO LOCK (verrouillage Style/tempo), ARRANGE ON/OFF, HARMONY, REVERB, CHORUS.

SAISIE DE DONNÉES ALPHANUMÉRIQUES

Lorsque vous voulez écrire des noms (Performances, Styles de morceau, ou opérations de sauvegarde de disquettes ou de disque dur), le clavier se transforme en une source de données alphanumériques. Chaque note du clavier correspond alors à une lettre de l'alphabet ou à un chiffre.



Vous pouvez saisir jusqu'à 7 caractères pour un nom.

L'illustration suivante indique la configuration des données alphanumériques sur le clavier.

Les notes se trouvant à l'extrême gauche offrent quelques fonctions de traitement de texte :

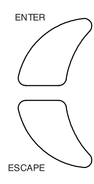
- D2 : CAPS - Permet d'activer ou de désactiver l'écriture verrouillée en majuscules.
- D#2 : INS/OVER - Permet de passer en mode d'insertion (Insert) ou en mode de superposition (Overwrite). L'insertion vous permet d'insérer un caractère entre deux saisies. La superposition efface un caractère à la position du curseur. Le statut par défaut de ce paramètre est en mode de superposition.
- E2 : SPACE - Permet d'insérer un espace.
- F2 : DELETE - Permet d'effacer une saisie à la position clignotante du curseur.
- G2 : <— (BACKSPACE) - Permet d'effacer la saisie précédente.

Utilisez les touches + et – du pavé numérique de sélection des sons pour déplacer le curseur vers la droite ou vers la gauche.

Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter cette page.

Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE puis sur la touche ENTER pour sauvegarder le nouveau nom de la Performance.

LES TOUCHES ENTER / ESCAPE



La touche ENTER permet de confirmer une opération ainsi que les valeurs affectées aux paramètres modifiés. Dans certaines pages de fonction, la touche Enter permet de confirmer la valeur d'un paramètre et d'exécuter une opération (par exemple, une opération de chargement en environnement disquette). La touche Enter permet également d'accéder aux environnements disquette ou MIDI.

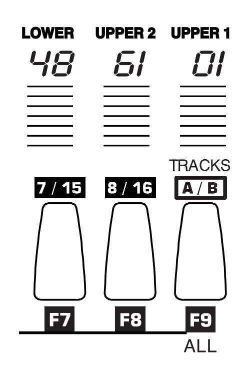
La touche ESCAPE annule une opération sélectionnée ou les valeurs affectées à un paramètre sélectionné.

Lorsque le paramètre Key Start est activé, l'écran affiche 4 indicateurs activés sous l'indicateur TEMPO.

• 3 Sons & Performances

LES SONS ET LES PISTES

Un son est affecté à chaque piste d'une Performance.

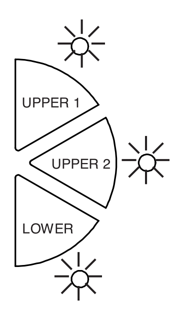


LES 3 PISTES DE CLAVIER EN TEMPS RÉEL (UPPER 1, UPPER 2, LOWER)

L'écran affiche toujours les pistes des sections d'accompagnement et des sections de clavier (à moins que le mode affecté à l'instrument désactive une ou plusieurs pistes).

Les sections de clavier en temps réel correspondent aux pistes Upper 1, Upper 2 et Lower (respectivement les pistes 9, 8 et 7).

LES SONS ET LES MODES DE CLAVIER



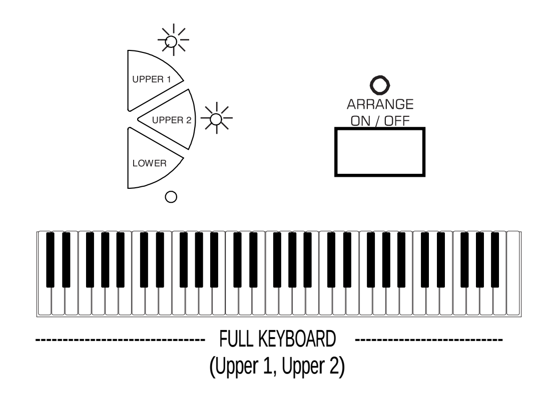
Vous pouvez configurer les sons de clavier de différentes manières grâce aux touches LOWER, UPPER 2, UPPER 1 situées à droite de l'écran.

Chaque touche possède son propre indicateur lumineux (On/Off).

La configuration de ces trois activateurs de clavier détermine également le mode de clavier : FULL et SPLIT.

MODE FULL

Le mode Full est opérationnel lorsque les sections du clavier Upper 1 et/ou Upper 2 permettent de jouer sur toute la longueur du clavier et que la section Lower est désactivée. Dans ce cas, vous pouvez jouer sur toute la longueur du clavier avec un seul son ou avec deux sons superposés.



En conséquence, si vous souhaitez jouer en mode Full, il suffit de désactiver l'activateur de clavier LOWER de même que la touche ARRANGE ON/OFF.

Cette action assigne automatiquement une ou les deux sections Upper à toute la longueur du clavier et elle annule le point de Split (si le mode ARRANGE ON/OFF est désactivé).

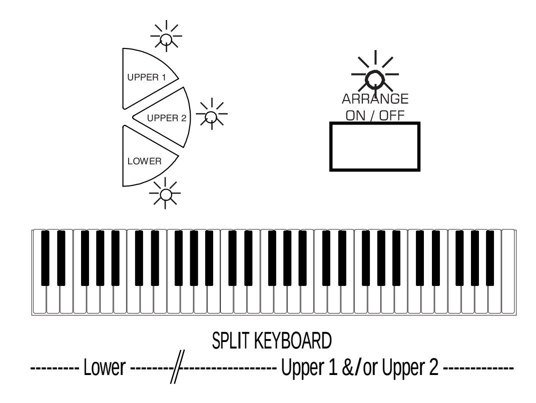
Lorsque vous jouez avec des Styles (la touche ARRANGE ON/OFF est sélectionnée), les pistes d'accompagnement reconnaissent le point de Split ; la section de clavier se trouvant à gauche de ce point correspond à la section LOWER.

Si la section LOWER est désactivée (LED éteinte), le clavier inférieur est déconnecté du son de clavier et ne joue pas.

Les sections UPPER 1 et UPPER 2 peuvent être activées ou désactivées à volonté pour activer ou désactiver les sons de clavier à votre convenance.

MODE SPLIT

Le mode Split signifie que le clavier est divisé en deux parties, vous permettant de jouer deux (ou trois) sons différents simultanément : un son à gauche (Lower) et un (ou deux) à droite (Upper 1 et/ou Upper 2).



Lorsque vous jouez en temps réel, vous pouvez activer le mode Split en appuyant simplement sur la touche LOWER (LED allumée). Cela permet de splitter le clavier et d'affecter le son Lower à la section gauche du clavier et les sons Upper à la section droite du clavier. Cette configuration devient standard jusqu'à ce que vous la modifiez de nouveau.

En résumé, voici toutes les configurations possibles:

Lorsque le mode ARRANGE ON/OFF est désactivé (LED éteinte, accompagnements désactivés):

a) seul UPPER 1 est activé : le son de la piste 9 couvre toute la longueur du clavier;

b) seul UPPER 2 est activé : le son de la piste 8 couvre toute la longueur du clavier;

c) UPPER 1 et 2 sont activés : les sons 8 et 9 sont superposés sur toute la longueur du clavier;

d) UPPER 1 et LOWER sont activés : le son de la piste 7 couvre la partie gauche du clavier et le son de la piste 9 la partie droite;

e) UPPER 1 et LOWER sont activés : le son de la piste 7 couvre la partie gauche du clavier et le son de la piste 8 la piste droite;

f) UPPER 1, UPPER 2 et LOWER activés : le son de piste 7 couvre la partie de gauche, les sons superposés des pistes 8 et 9 la partie droite.

Lorsque vous activez le mode ARRANGE ON/OFF (LED activée, accompagnements activés) le mode Split est automatiquement affecté à l'instrument. Si la piste LOWER est désactivée, le son de la partie gauche est coupé; si elle est activée, le son de la piste 7 est activé et prêt à jouer. Les pistes Upper 1 et Upper 2 fonctionnent toujours tel que décrit cidessus.

Sélection de Sons

VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER DES SONS SELON LES DIFFÉRENTES MÉTHODES SUIVANTES :

- Affectez un son à une section de clavier en temps réel (Upper 1, Upper 2, Lower) en précisant son numéro sur le pavé de sélection numérique de droite ;
- Rappelez une combinaison de sons pour les sections du clavier à l'aide des touches Direct Sound Memory ;
- Sélectionnez une Performance contenant une combinaison de sons de même que d'autres paramètres de Performance.
- Rappelez un réglage Single Touch Play à l'aide de l'une des 9 touches de fonction (F1 à F9) alors que la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée (afficheur activé).

POUR SÉLECTIONNER DES SONS DE CLAVIER

Pour affecter un son à une section de clavier, vous devez au préalable sélectionner la section à l'aide des touches correspondantes (Upper 1, Upper 2, Lower) ou des touches de fonction correspondantes (F9, F8, F7).

Vos ne pouvez activer qu'une section à la fois.

1. Appuyez sur l'un des sélecteurs de section à droite de l'écran ou utilisez les touches de fonction correspondantes (F7 à F9).

   La flèche à droite de l'écran indique quelle est la section sélectionnée et l'écran affiche le son affecté.

2. Précisez le numéro du son sur le pavé de sélection des sons (SOUNDS).

   Afin de sélectionner un son avec un chiffre supérieur à 99, appuyez d'abord sur la touche 100+ pour signaler les centaines, puis saisissez les deux chiffre restants. Par exemple, si vous choisissez le son n° 100 (BRIGHTNESS) des tables de sons situées à droite du panneau de commande : appuyez sur la touche 100+ puis appuyez deux fois sur '0' pour obtenir 100.

3. Jouez sur le clavier et écoutez le son chargé.

   Répétez la même opération pour écouter d'autres sons.

Le son affiché à l'écran correspond toujours au son affecté à la section désignée par la flèche de droite.

4. Toutes les combinaisons de sons peuvent être mémorisées sur l'un des 16 emplacements mémoire à accès direct.

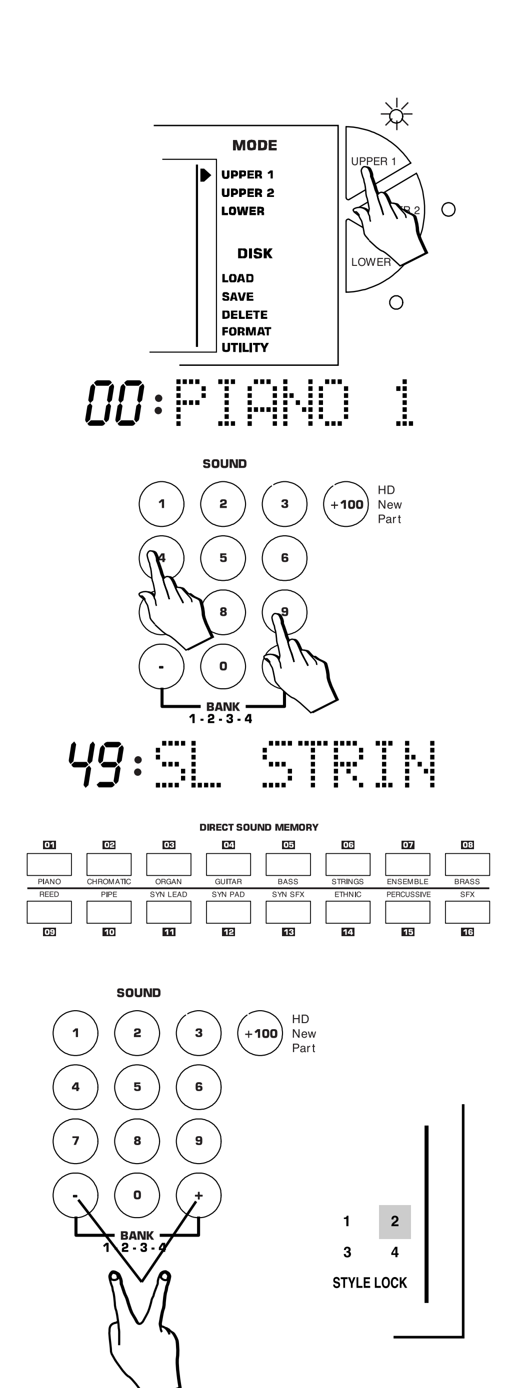
   Configurez les section de clavier en temps réel à votre convenance et maintenez enfoncée l'une des touches Direct Sound Memory pendant quelques secondes pour sauvegarder la combinaison de sons en cours (pour pouvoir la rappeler ultérieurement).

LES BANQUES 1, 2, 3 ET 4

Les sons du **WK2** sont organisés en banques de sons (SOUND BANKS) auxquelles vous pouvez accéder en appuyant en même temps sur les deux touches + et – du pavé numérique de droite.

Les banques 1, 2 et 3 contiennent chacune 128 sons ; les sons de la banque 1 sont compatibles Général MIDI.

La banque 4 contient 60 sons que vous pouvez sélectionner en activant la banque 4 puis en les sélectionnant par ordre croissant ou décroissant à l'aide des touches + / – du pavé numérique de droite.



Les sons des banques 1, 2 et 3 sont compatibles GMX (GMX est un standard Général MIDI élaboré par Generalmusic).

Les kits de batterie du **WK2** se trouvent dans les banques 2 et 3 (112 à 119). 16 kits de batterie vous sont proposés ; les drum map correspondantes figurent dans l'annexe. La banque 4 contient un kit de batterie supplémentaire (DrumSFX). Pour affecter un kit de batterie à l'une des sections de clavier, utilisez la même procédure que pour l'affectation des sons. Vous devez cependant sélectionner les banques 2 ou 3 à l'aide des touches –/+ du pavé de sélection des sons avant de préciser le numéro de Program Change du kit de batterie (112 - 119). Le numéro de la banque en cours est affiché dans le coin inférieur droit de l'écran.

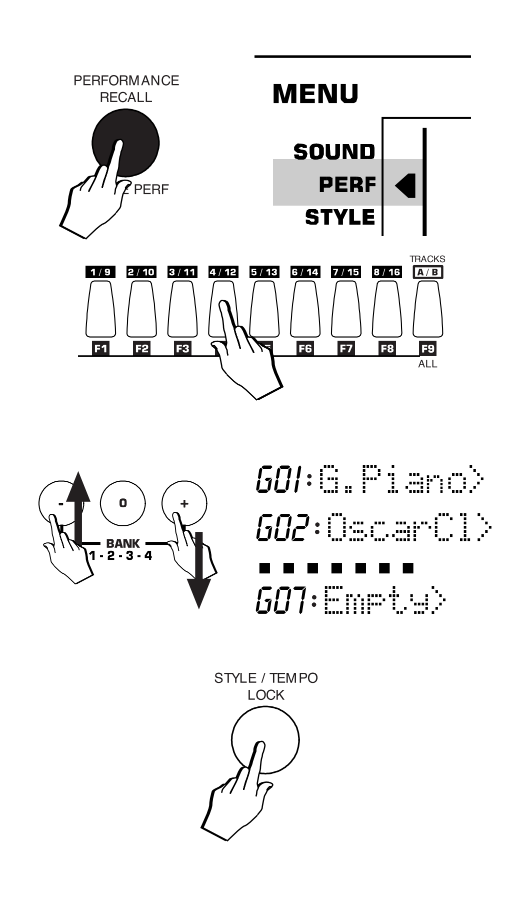
Les échantillons, in RAM, sont contenus dans une banque spéciale à laquelle vous pouvez accéder en appuyant sur la touche SAMPLES. Vous pouvez affecter les échantillons à une piste sélectionnée (clignotante) à l'aide des touches + et – du pavé numérique de droite.

SAMPLING
RECORD SAMPLES

Sélection des Performances

Sélectionnez une Performance lorsque vous souhaitez modifier la combinaison de sons de tout le clavier (et pas seulement pour modifier un seul son). Les Performances peuvent également modifier la combinaison sonore des Styles (reportez-vous au chapitre Style pour de plus amples détails).

Vous pouvez sélectionner une Performance selon la procédure suivante:



1. Appuyez sur la touche de chargement d'une Performance (PERFORMANCE RECALL) pour accéder aux Performances, ou utilisez les curseurs [▲] et [▼] pour déplacer la flèche de gauche à l'écran vers la fonction PERF menu.

2. Sélectionnez l'une des 9 Performances du groupe en cours à l'aide des touches de fonction correspondantes (F1 à F9) sous l'écran (le groupe 1 est automatiquement chargé par défaut).

3. Pour sélectionner un groupe de Performances différent (parmi les 7 groupes), utilisez les touches + et – du pavé de sélection de droite.

   Le numéro du groupe de Performances est affiché dans l 'écran à 3 chiffres situé dans le coin supérieur gauche (G01, G02, etc.). Le nom de la Performance en cours s'affiche dans le centre supérieur de l'écran à 8 chiffres.

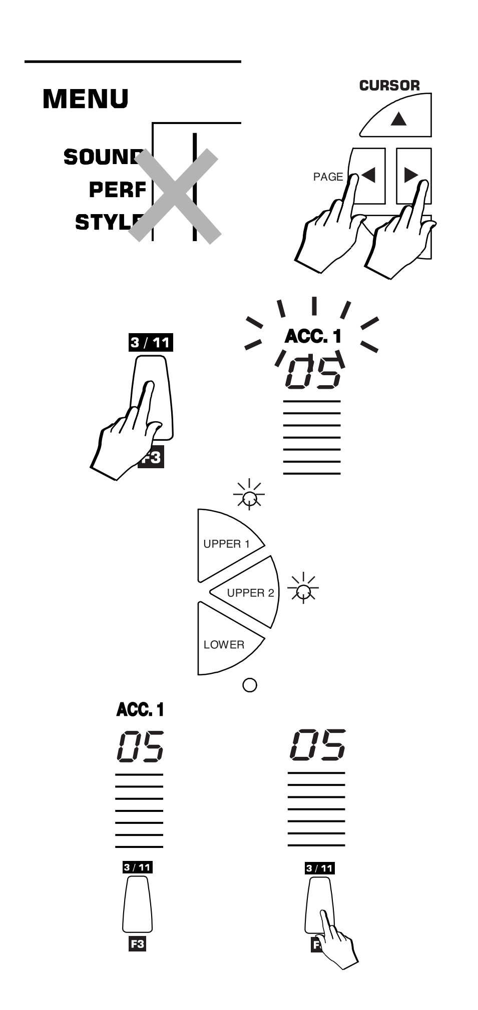
   En mode Performance, la molette contrôle le réglage du tempo.

Sélection de Performances et verrouillage du Style

Les Performances étant associées aux Styles, lorsque vous sélectionnez une Performance, vous sélectionnez également le Style auquel elle est associée.

Si vous souhaitez sélectionner des Performances sans modifier les patterns des accompagnements automatiques de Style, activez la fonction de verrouillage du Style (STYLE LOCK).

Programmation des Performances



Le **WK2** contient 63 Performances utilisateur que vous pouvez modifier à votre convenance.

Les tâches de programmation des Performances sont très simples. Elles vous offrent la possibilité de rappeler vos combinaisons de sons, vos Styles et vos réglages du panneau de commandes préférés.

Voici une liste des tâches de programmation des Performances destinées à modifier les Performances. Le mode PERF NE DOIT PAS être affecté à l'instrument - la flèche d'écran de gauche NE DOIT PAS afficher la fonction PERF menu.

1) Affectez des sons aux pistes.

Sélectionnez une piste à l'aide de la touche de fonction correspondante (F1 à F9) située sous l'écran, chargez ensuite un son en suivant la procédure décrite précédemment. La molette commande le volume de la piste.

2) Modifiez le statut ON/OFF des pistes de clavier en temps réel.

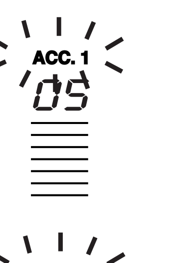
Activez ou désactivez le sections UPPER 1, UPPER 2 et LOWER du clavier.

3) Modifiez le statut ON/OFF des pistes d'accompagnement (Drum, Bass, Acc1 Acc2, Acc3).

Appuyez plusieurs fois sur la touche de fonction correspondante pour obtenir le statut OFF (désactivé). Il n'est pas possible de modifier le statut ON/OFF des pistes de clavier en temps réel à l'aide des touches de fonctions correspondantes (F7 à F9) - voir le point 2 ci-dessus. Pour prendre connaissance du statut ON/OFF d'une piste, il vous suffit de jeter un coup d'œil au nom de la piste (par exemple 'Drum') - qui apparaît si elle est activée et s'efface si elle est désactivée.

4) Modifiez le volume des pistes.

Lorsqu'une piste s'affiche en clignotant et que le son qui lui est assigné s'affiche dans la zone d'affichage à 8 chiffres, vous pouvez en modifier le volume en tournant la molette.

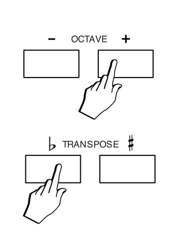




5) Transposez les pistes par pas d'un demi-ton ou d'une octave.

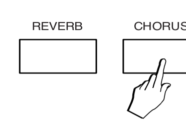
Lorsqu'une piste est prête à être modifiée (elle clignote), les touches OCTAVE +/– vous permettent d'augmenter ou de diminuer d'une ou deux octaves le réglage d'octave de la piste. Pour obtenir des modifications de piste par demi-tons, tournez la molette ou utilisez les touches + et – du pavé numérique de droite (la page TRANSP doit être sélectionnée).





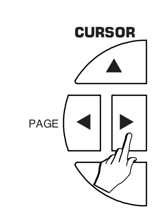
6) Modifiez les effets.

Le statut ON/OFF des fonctions REVERB et CHORUS, les types d'effets correspondants et les réglages du volume général des effets peuvent être sauvegardés dans la Performance en cours.



Lorsque la piste est activée (elle clignote), vous pouvez modifier tous les paramètres décrits ci-dessus. Utilisez les touches de défilement de PAGE [◄] et [►] pour accéder aux paramètres des Performances.





LES PARAMÈTRES DES PERFORMANCES

- **VOLUME** : (00/127) détermine le niveau de volume de la piste.

127:Volume >

- **REVSEND**: (00/15) la valeur détermine le taux de réverbération appliqué à la piste.

15:RevSend>

- **CHOSEND**: (00/15) la valeur détermine le taux de chorus (modulation/délais) appliqué à la piste.

15:ChoSend>

- **TRANSP**: (-24/+24) détermine la transposition (vers le haut ou vers le bas) à appliquer à la piste.

12:Transp. >

- **DETUNE**: (-63/+63) détermine le réglage fin à appliquer à la piste. Chaque pas équivaut à 1/64ème de demi-tons.

27:Detune >

- **PAN** : (00/31droite, 00 centre, 00/-31gauche) détermine la position du son dans le champ stéréo (gauche, droite ou centre).

31:Pan >

Une rotation dans le sens inverse des aiguilles d'une montre coupe le son du PAN ; dans ce cas, le son n'est délivré ni à gauche ni à droite ; si les effets sont activés sur la piste, vous n'entendrez que le signal traité.

Pan Mute

Pour un kit de batterie (qui contient des réglages de pan intégrés), l'écran affiche le réglage de verrouillage du panoramique 'PAN lock' : dans ce cas le PAN est désactivé pour le kit de batterie.

Pan Lock

- **VOL_PED**: (ON/OFF) active ou désactive la piste pour l'action de la pédale de Volume optionnelle (connectée à la prise du panneau arrière).

on:Vol_Ped>

- **DAMPER**: (ON/OFF) active ou désactive la piste pour l'action de la pédale Damper optionnelle (effet de sustain).

on:Damper >

- **PITCH/M**: (ON/OFF) active ou désactive la piste pour l’action de Pitch/Modulation.

on:Pitch >

- **PITCHRG**: (00/12) détermine la variation maximale de la hauteur. Avec le réglage 00, le Pitch ball n’affecte pas la piste ; les valeurs au dessus de 00 indiquent la variation de hauteur exprimée en demi-tons (exemple : 12 = une octave).

12:PitchRg>

- EDITSND: (ON/OFF) si un morceau est chargé en mémoire à partir d’une disquette, il peut contenir un ou plusieurs sons édités ; la valeur ON (par défaut) vous permet d’écouter les sons édités en lecture, alors que la valeur OFF charge les sons dans leur forme initiale, sans tenir compte des modifications mémorisées.

on:EditSND<

Vous pouvez réaliser toutes ces modifications à l’aide de la molette ou des touches + et – du pavé numérique de droite.

Vous pouvez quitter une page d’édition à tout moment sans perdre vos modifications temporaires.

Toutefois, si vous décidez de changer de Performance, vous devez sauvegarder les modifications : en effet, elles sont perdues si vous sélectionnez une autre Performance ou si vous resélectionnez la même Performance.

Sauvegarde des Performances

La touche STORE PERFORMANCE vous permet de mémoriser le réglage du panneau de commandes sur la Performance à tout moment. Assurez-vous d'utiliser la fonction STORE PERFORMANCE après avoir effectué l'une des opérations décrites dans le paragraphe précédent, cela vous permet de photographier la situation du panneau de commandes à tout moment.

Confirmez ou annulez l'opération de sauvegarde de la Performance à l'aide des touches ENTER ou ESCAPE.

La touche PERFORMANCE RECALL/STORE PERFORMANCE vous permet également d'accéder directement au mode Performance ; la flèche se positionne automatiquement à côté de la fonction PERF menu.

Même si vous programmez toutes les Performances disponibles avec les nouveaux réglages, les réglages d'usine peuvent être restaurés à tout moment à l'aide de la fonction RESTORE (n'oubliez pas de sauvegarder vos Performances programmées sur disquette avant d'utiliser la fonction de restauration). La procédure de sauvegarde des Performances sur disquette ou sur disque dur vous est expliquée dans le chapitre Disquette & Disque Dur.

Si vous modifiez la première des 63 Performances disponibles, chaque fois que vous mettrez le **WK2** sous tension, il charge automatiquement le réglage programmé.

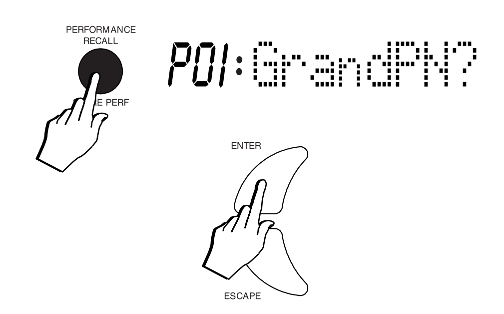
Vous pouvez également choisir de ne pas sauvegarder vos Performances programmées sur disquette et d'utiliser votre RAM alimentée par batterie pour conserver les données après la mise hors tension. N'oubliez pas, cependant, que si les batteries se déchargent, toutes les données programmées en mémoire sont irrémédiablement effacées.

En résumé, pour mémoriser une Performance, vous devez:

1) Maintenir enfoncée la touche STORE PERFORMANCE pendant quelques secondes.

2) Confirmer la demande de confirmation de l'invite à l'écran (« ? ») en appuyant sur la touche ENTER.

Conseil : Lorsque vous sélectionnez un STYLE et que la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée, la Performance originale d'usine associée à ce Style est rappelée et peut être sauvegardée sur une autre Performance.



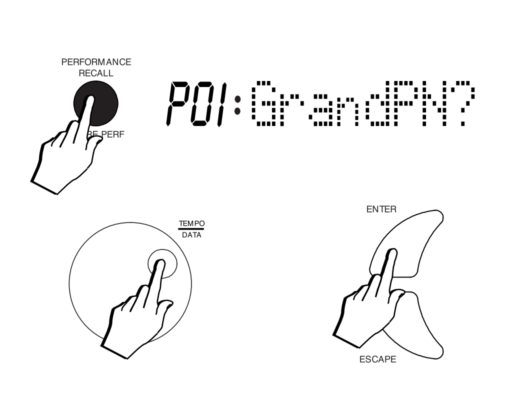
SAUVEGARDER DES MODIFICATIONS SUR UNE PERFORMANCE DIFFÉRENTE (OU EN CRÉER UNE NOUVELLE)

Pour sauvegarder la Performance sur un autre emplacement , utilisez la procédure suivante :

1. Maintenez enfoncée la touche STORE PERFORMANCE pendant quelques secondes.
2. Tournez la molette pour sélectionner une autre Performance.

   La zone d'écran à 3 chiffres affiche le numéro de la Performance sélectionnée (ex : **P**01).
3. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.

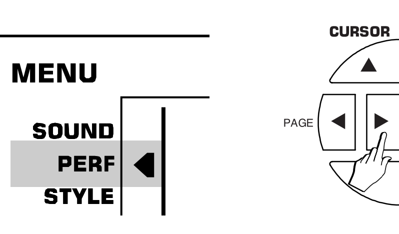
   La Performance est mémorisée sur l'emplacement sélectionné.



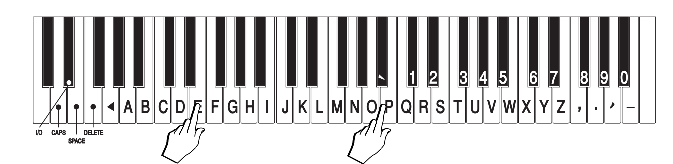
LE NOM DE LA PERFORMANCE

Pour modifier le nom de la Performance:

1. Vérifiez que la flèche gauche de l'écran se trouve près de la fonction PERF menu.
2. Appuyez sur les touches de défilement de PAGE [◀] ou [▶] pour afficher la page des noms.



3. Modifier le nom de la Performance à l'aide des touches du clavier.

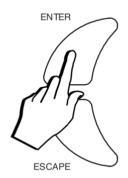


4. Maintenez la touche STORE PERFORMANCE pendant quelques secondes jusqu'à ce que l'écran affiche un point d'interrogation "?" à côté du nom de la Performance.





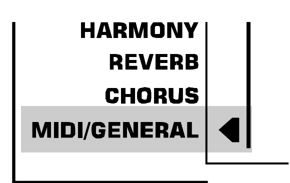
5. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération et sauvegarder la Performance sous le nouveau nom.



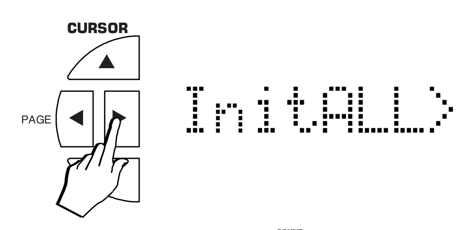
RESTAURATION DES RÉGLAGES D'ORIGINE DE LA PERFORMANCE

La fonction d'initialisation (INIT) (voir Général MIDI) annule toutes les modifications réalisées sur les Performances et restaure les réglages d'usine originaux (ROM).

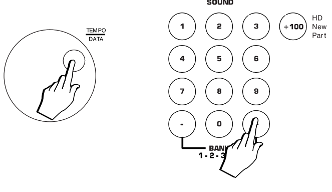
1. Appuyez sur les curseurs [▲] et [▼] autant de fois que nécessaire pour que la flèche atteigne la fonction MIDI/GENERAL menu.



2. Appuyez sur les touches de défilement de PAGE [◄] et [►] autant de fois que nécessaire pour atteindre la fonction d'initialisation.

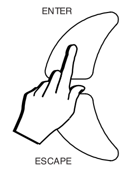


3. Tournez la molette ou utilisez les touches +/– du pavé numérique de droite pour sélectionner les éléments à restaurer.



- INIT ALL : annule toutes les données programmées contenues dans la RAM.
- INIT PFM : annule toutes les Performances programmées en RAM.
- INIT SEQ : annule toutes les données de séquence.
- INIT SMP : annule tous les échantillons.

4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer et restaurer automatiquement les réglages originaux.



• 4 Les Styles

Vous pouvez vous faire plaisir en jouant les sons du clavier en temps réel : le **WK2** s'occupe de l'accompagnement comme si vous étiez accompagnés par une bande de musiciens. Les Styles du **WK2** fournissent les arrangements automatiques.

Ce chapitre est consacré aux arrangements automatiques des Styles, à la manière de les sélectionner et de les sauvegarder dans les Performances.

Les pistes comportent plusieurs paramètres programmables : son, volume, panoramique, transposition, désaccord, réverbération, chorus, pitch bend, pédale de volume et Damper.

Les patterns des arrangements sont fixés pour les Styles ROM dans les emplacements Styles utilisateur (USER Style) (96-103). Vous pouvez charger des Styles à partir de disquettes dans les formats suivants : **WK2**, PK7, WK3 et CD.

IMPORTANT : Si le Style utilisateur venant de disquettes comprend moins de 4 Variations (par exemple, 2 variations), assurez-vous, après avoir chargé les Styles, que l'indicateur de variation à l'écran indique la variation 1 ou 2 (pour éviter un silence total au démarrage du Style).

PRÉSENTATION DES STYLES DU WK2

Les Styles sont un ensemble de phrases musicales représentant différents types de musiques (du Rock à la pop et de la musique traditionnelle à la musique latino-américaine).

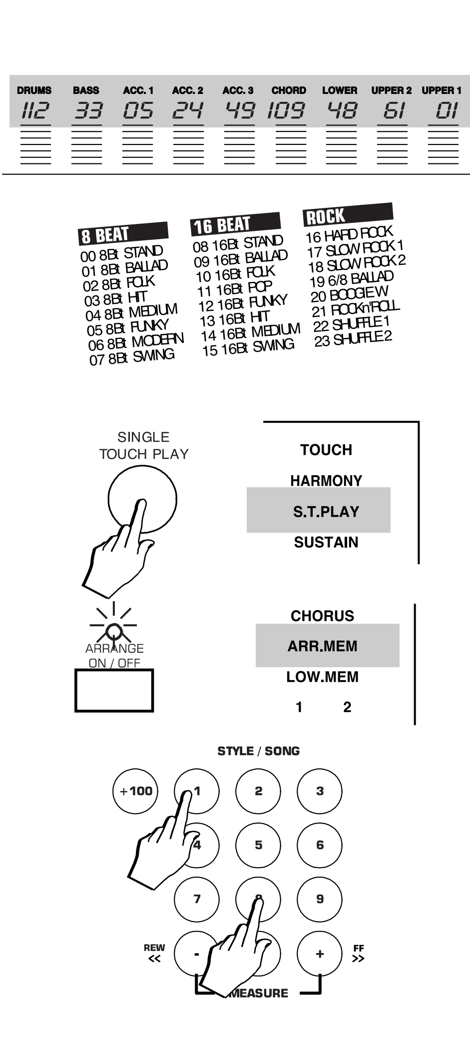
Chaque Style possède 4 Variations, 4 Intros, 4 Fills et 4 Endings. Le Style offre donc une gamme complète de structures musicales que vous pouvez utiliser quel que soit votre Style favori.

Les Styles offrent les accompagnements automatiques qui sont lancés par l'information en provenance des accords au clavier - les patterns d'accompagnement se modifient en fonction de l'accord en cours.

Chaque Style comporte 8 pistes : les 5 premières pistes sont utilisées par le séquenceur pour les accompagnements automatiques, les 3 pistes restantes appartiennent aux sections de clavier en temps réel. Les 5 pistes d'accompagnement sont divisées comme suit : piste 1 batterie (kits de batterie), piste 2 BASSES, les pistes 3, 4 et 5 correspondent respectivement aux ACC1, ACC2, ACC3 (accompagnements 1, 2 et 3).

Le **WK2** contient 96 Styles permanents en ROM et peut accueillir en RAM 8 Styles utilisateur supplémentaires provenant de disquettes.

Les Styles sont répartis en groupes de 8, comme affiché sur les tables de Styles en haut du panneau de commandes de l'instrument (STYLE / SONG).



Sélection des Styles

1. Appuyez sur la touche SINGLE TOUCH PLAY (l'afficheur s'active).

   Lorsque la fonction S.T.PLAY est activée, le Style que vous sélectionnez (quel qu'il soit) sera toujours en version ROM, cela vous permet de prendre des informations directement dans la mémoire interne et élimine toutes les opérations effectuées sur le panneau de commandes.

   La touche S.T.PLAY active automatiquement les fonctions ARRANGE ON/OFF et ARRANGE MEMORY (dans la section ARRANGER du panneau de commandes - l'afficheur ARR. MEM s'active également).

2. Précisez le numéro de Style désiré sur le pavé numérique de gauche.

   Le mode Style est automatiquement affecté au **WK2**.

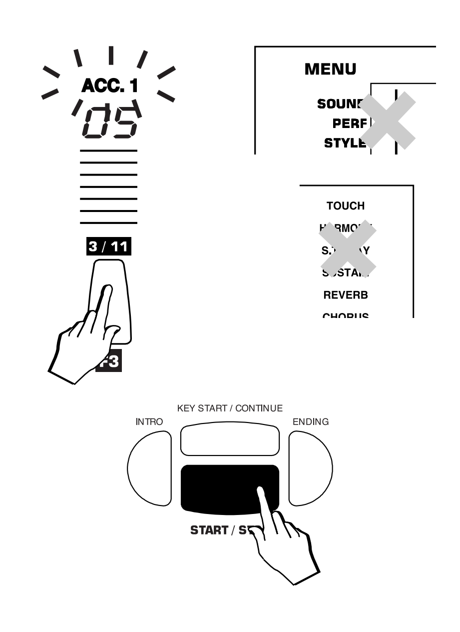
3. Si vous souhaitez modifier le son affecté à une ou plusieurs pistes, vérifier d'abord que la fonction PERF menu **n'est pas sélectionnée** et que la fonction S.T. PLAY est désactivée, puis appuyez sur la touche de fonction (F1 à F9) pour activer la piste (elle clignote).

   Lorsque la piste clignote, vous pouvez modifier le son en précisant le numéro correspondant sur le pavé numérique de droite.

   Si vous souhaitez également modifier le niveau de volume de la piste, tournez la molette.

4. Appuyez sur la touche START/STOP pour lancer le Style.

   Bien entendu, ces opérations peuvent également être effectuées durant la lecture du Style ; dans ce cas le Style sélectionné commence à la mesure suivante.



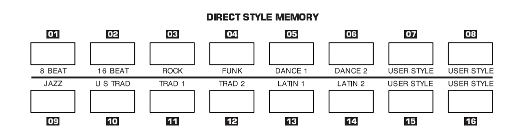
Rappeler un Style à l'aide des touches Direct Style Memory

Vous pouvez rapidement rappeler un Style en appuyant sur l'une des touches Direct Style Memory.

Vous pouvez sauvegarder les Styles que vous utilisez le plus fréquemment dans les 16 emplacements disponibles en sélectionnant simplement le Style, puis en maintenant enfoncée l'une des touches Direct Style Memory pendant quelques secondes. Le nom de Style affiché s'efface un instant puis réapparaît.

La touche mémoire sauvegarde le Style mémorisé jusqu'à ce que vous décidiez de sauvegarder un Style différent sur le même emplacement.

Vous pouvez sauvegarder la configuration des touches d'accès direct (Style et son) sur disquettes ou sur disque dur à l'aide du processus de sauvegarde Save Performance.



***IMPORTANT** : Les noms des groupes de Style appartenant aux 16 touches Direct Style Memory vous servent d'indication supplémentaire pour vous souvenir de l'emplacement d'un Style. Par exemple, le Style "FUNK BEAT" peut être mémorisé dans le groupe FUNK, etc.*

Chargement d'un Style par sélection des Performances

Chaque Performance mémorise un Style qui est chargé lorsque la Performance est sélectionnée. Lorsque vous utilisez la fonction STORE PERFORMANCE, la configuration du panneau de commandes en cours est mémorisée de même que la variation du Style et le tempo.

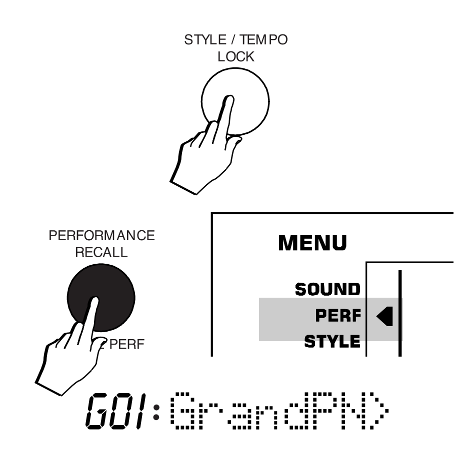
Il est donc possible de rappeler un Style et sa variation en sélectionnant une Performance (si la touche de verrouillage du Style (STYLE LOCK) est désactivée).

1. Si la fonction STYLE LOCK est activée, désactivez-la (afficheur désactivé).

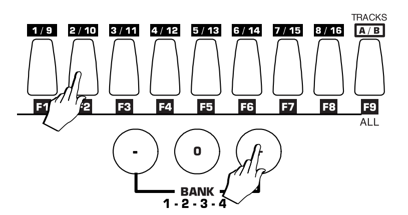
2. Si la fonction Performance est désactivée, appuyez sur la touche PERFORMANCE RECALL, ou déplacez la flèche à l'aide des curseurs jusqu'à ce qu'elle s'affiche près de la fonction PERF menu.

   Le nom de la première Performance du premier groupe est affiché à l'écran. La zone d'écran à trois chiffres affiche le numéro du groupe (par exemple : G01: GrandPN).

   NB. : La lettre "**G**" de la zone d'affichage à trois caractères signifie **Groupe**.



3. Sélectionnez l'une des 9 Performances du groupe en cours à l'aide des touches de fonction F1 à F9.



4. Modifiez le groupe de Performances en appuyant sur les touches + ou – du pavé numérique de droite.

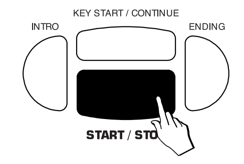
   Si vous tournez la molette, le tempo change.

   Lorsque vous charger une Performance en sélectionnant un Style, la fonction SINGLE TOUCH PLAY est automatiquement désactivée et le **WK2** est configuré selon le statut mémorisé dans la Performance sélectionnée.

   Si la fonction de verrouillage du tempo TEMPO LOCK est désactivée, le fait de sélectionner une Performance modifie également le tempo.

***Remarque** : Pour sélectionner le Style suivant ou le Style précédent, utilisez les touches + ou – du même pavé numérique. Si la fonction TEMPO LOCK est désactivée, le tempo de Style mémorisé est également chargé.*

5. Appuyez sur la touche START/STOP pour lancer le Style.



ANNULATION TOTALE DES STYLES UTILISATEUR (CLEAR)

En mode Style utilisateur, seule l'annulation totale de l'emplacement des Styles est possible (96 à 104). Pour cette application, assurez-vous qu'un ou plusieurs Styles sont présents en mémoire, puis sélectionnez un Style utilisateur et effectuez l'opération d'annulation (CLEAR) en maintenant enfoncée la touche RECORD pendant l'opération. Confirmez en appuyant deux fois sur la touche.

Les commandes de Style

Dans les paragraphes suivants, vous trouverez des explications concernant les touches de commande des Styles.

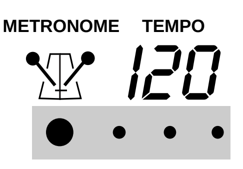
TOUCHE START / STOP

KEY START / CONTINUE
INTRO
ENDING
START / STOP

Permet de lancer ou d'arrêter l'accompagnement automatique du Style.

En mode d'enregistrement Style de morceau (Song Style), cette touche lance les accompagnements automatiques. L'enregistrement du Style de morceau est lancé par la touche PLAY/STOP.

Pendant que le Style (ou le morceau) est en lecture, l'écran affiche 4 signaux de battement du tempo sous l'icône du métronome qui permet de contrôler le tempo de la lecture.



Avant d'appuyer sur la touche START/STOP, vous pouvez programmer l'une des phrases musicales INTRO, FILL ou ENDING pour servir d'introduction au Style.

FONCTION KEY START

Cette fonction synchronise le lancement des accompagnements automatiques lorsque vous appuyez sur une note dans la section gauche du clavier, sans devoir utiliser la touche START/STOP. Si vous utilisez la fonction Free/Style, vous pouvez lancer un Style en jouant un accord n'importe où sur la clavier.

KEY START / CONTINUE
INTRO
ENDING
START / STOP
METRONOME
TEMPO
120

Vous pouvez désactiver la fonction KEY START comme suit:

- Appuyez sur START/STOP pour lancer l'accompagnement.
- Appuyez sur ENDING et laissez le Style se terminer de lui-même.
- Appuyez une autre fois sur KEY START.

Vous ne pouvez pas désactiver la fonction KEY START comme suit:

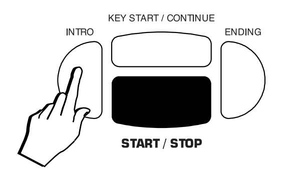
- Appuyez sur la touche START/STOP pendant la lecture de l'accompagnement.
- Appuyez sur INTRO, FILL ou ENDING avant de lancer l'accompagnement.

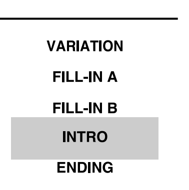
La fonction KEY START peut être activée ou désactivée durant la lecture d'un Style.

***Remarque 1** : Lorsque la fonction KEY START est sélectionnée, les 4 indicateurs de tempo sous la mention TEMPO commencent à clignoter.*

***Remarque 2** : La fonction Continue ne fonctionne pas en mode STYLE. Reportez-vous au chapitre STYLES DE MORCEAU pour de plus amples explications.*

INTRO

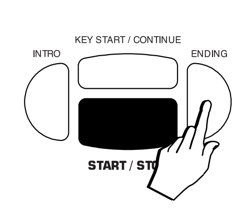


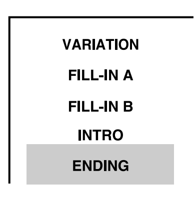


Joue une séquence d'introduction d'une ou deux mesures. Après avoir appuyé sur INTRO (l'afficheur correspondant est activé), appuyez sur START/STOP pour lancer le Style avec l'Intro.

L'INTRO peut également faire fonction de Fill In si vous appuyez dessus durant la lecture d'un Style.

ENDING





Arrête l'accompagnement d'un Style avec Ending ("coda"). L'afficheur correspondant s'active lorsqu'un pattern Ending est sélectionné.

Si vous programmez un pattern Ending avant que le Style ne démarre, il sert d'introduction.

VAR 1, VAR 2, VAR 3, VAR 4

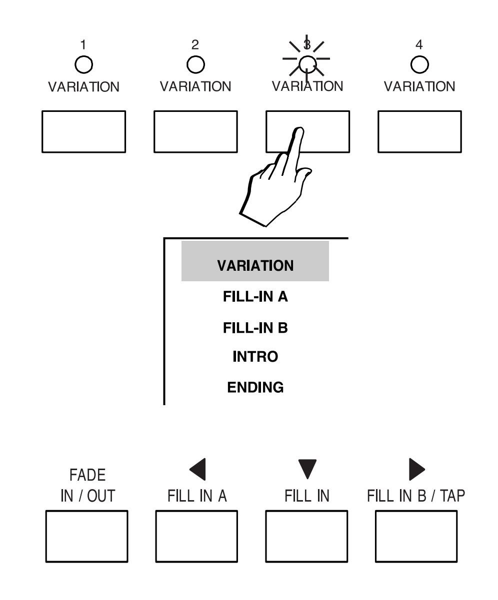
Ces touches contrôlent 4 variations du même Style.

Avant de lancer l'accompagnement, vous pouvez choisir la Variation de départ pour le Style en cours. Durant la lecture du Style, vous pouvez passer d'une variation à l'autre en appuyant sur la touche souhaitée.

Chaque variation possède des INTRO, FILL et ENDING associés.

Chaque fois que vous changez de variation, l'afficheur correspondant s'allume puis s'éteint lorsque la variation arrive à son terme.

Cela se produit également lorsque le changement de variation est effectué avec les Fills.



FADE IN / OUT, FILL A, FILL, FILL B

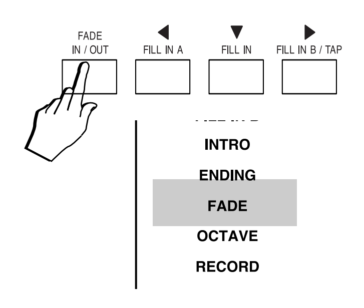
FONCTION FADE IN / OUT

La fonction FADE IN/OUT enchaîne l'accompagnement avec une augmentation ou une diminution graduelle du volume.

Appuyez sur la touche avant de lancer l'accompagnement. Lancez le Style et vous pourrez entendre le volume augmenter graduellement pendant le temps de 4 mesures.

Si vous appuyez sur la touche FADE IN/OUT pendant la lecture d'un Style, le volume de l'accompagnement diminue graduellement jusqu'au silence total et le Style s'arrête automatiquement.

Pendant le cycle de Fade, l'afficheur correspondant reste allumé.



FILL A, FILL, FILL B

Ces touches lancent un Fill In, ou une coupure de la variation en cours.

FILL A : joue le Fill puis revient à la variation précédente.

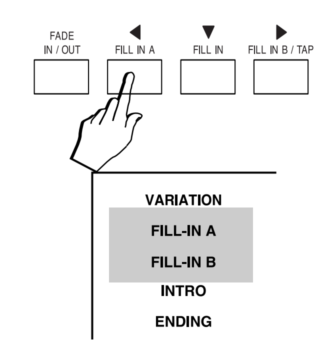
FILL : joue le Fill puis continue la variation en cours.

FILL B : joue le Fill puis passe à la variation suivante.

Les Fills se composent généralement de deux ou trois mesures. Si vous maintenez enfoncée une touche Fill, les patterns correspondants se répètent continuellement jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

Vous pouvez également pré-programmer un Fill avant le démarrage du Style afin de l'utiliser comme introduction.

Lorsque vous utilisez un FILL A ou un FILL B, les afficheurs correspondants s'activent également.



TAP TEMPO (ÉGALEMENT FILL B)

Lorsque l'accompagnement est désactivé, vous pouvez taper le tempo sur cette touche.

Le tempo saisi par les battements sur la touche s'affiche et l'accompagnement démarre automatiquement.

Le nombre de fois que vous tapez le tempo est associé à la signature rythmique en cours, c'est à dire quatre fois pour 4/4, trois fois pour _, etc.

En tant qu'indication sonore, les temps sont marqués par le son d'une baguette de batterie.

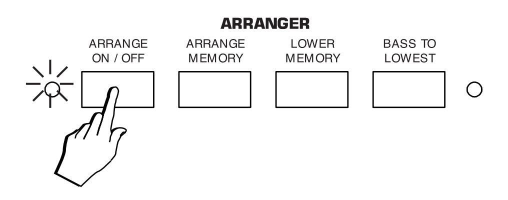




La section arrangeur

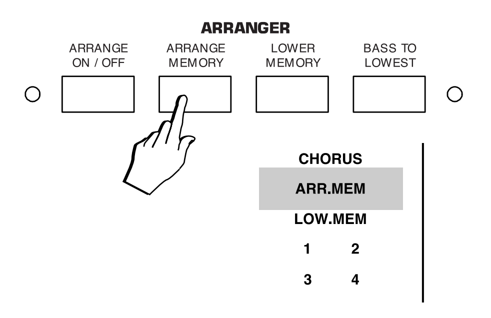
Cette section contient des touches qui activent les fonctions fondamentales relatives à la lecture des Styles.

FONCTION ARRANGE ON / OFF



Lorsque la fonction ARRANGE ON/OFF est activée (LED allumée), toutes les pistes d'accompagnement sont activées pour le jeu. Si cette fonction est désactivée, seule la piste de batterie joue après le lancement.

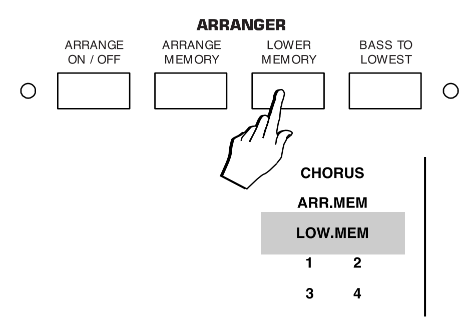
FONCTION ARRANGE MEMORY



Lorsque la fonction ARRANGE MEMORY est activée (l'afficheur correspondant est activé), les sons de basse et d'accompagnement continuent à jouer même lorsque vous ôtez votre main gauche du clavier.

Lorsqu'elle est désactivée, l'accompagnement s'arrête lorsque vous cessez de jouer à la main gauche.

FONCTION LOWER MEMORY

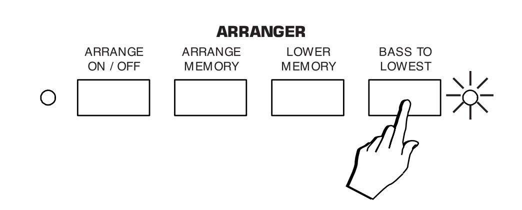


Si la fonction LOWER MEMORY est activée (l'afficheur correspondant est activé), lorsque vous ôtez votre main gauche du clavier, le son de la section Lower du clavier (s'il est activé) continue à jouer jusqu'à ce que vous jouiez d'autres notes.

Lorsqu'elle est désactivée, le son de la section Lower du clavier s'arrête de jouer lorsque vous ôtez votre main gauche du clavier.

La fonction Lower Memory est utile pour maintenir les sons 'pad' sans utiliser de pédale Damper (qui peut être plus utile à la main droite).

FONCTION BASS TO LOWEST

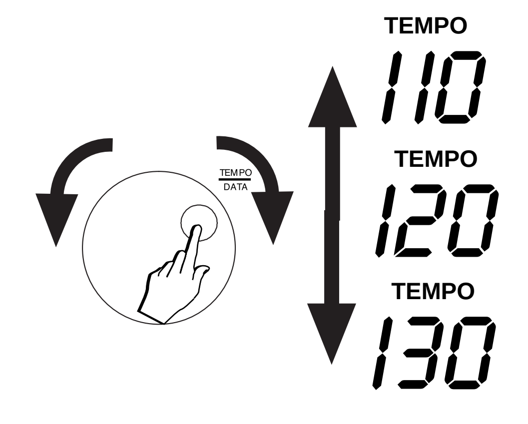


Si la fonction BASS TO LOWEST est activée (LED allumée), les basses de l'accompagnement automatique jouent aux environs de la note la plus basse de l'accord en cours. Si vous jouez un autre renversement du même accord, la note la plus basse est également modifiée ce qui entraîne une différente note de basse.

Si cette fonction est désactivée (LED éteinte), les basses suivent le pattern du Style initialement programmé.

La fonction Bass to Lowest permet des modifications en temps réel du pattern de basses d'un Style - pattern qui est normalement immuable - en jouant d'autres renversements d'accord.

Le tempo du Style



Le tempo d'un Style peut être modifié par rotation de la molette (TEMPO/DATA) avant ou après le lancement d'un Style et quel que soit le statut de la touche de verrouillage du tempo (TEMPO LOCK).

Important : Utilisez la molette avec circonspection. Dans certains cas, cette commande est susceptible de modifier d'autres paramètres. Par exemple, si une piste de Style clignote, la molette modifiera le volume correspondant.

Le tempo en cours peut être sauvegardé dans une Performance. Ceci vous offre une autre possibilité de réglage du tempo. En somme, vous disposez des possibilités suivantes :

a) Sélectionner le Style lorsque la fonction Single Touch Play est activée afin de rappeler le réglage de tempo original sauvegardé en ROM.

b) Rappeler un Style à l'aide des touches Direct Style Memory où est sauvegardé avec un réglage de tempo différent le Style précédemment mémorisé.

c) Sélectionner une Performance pour rappeler un réglage de tempo précédemment mémorisé.

d) Vérrouiller le réglage de tempo en cours en activant la fonction Tempo Lock.



FONCTION TEMPO LOCK



La fonction TEMPO LOCK verrouille le tempo du Style en cours et vous permet de rappeler des Styles sans modifier le tempo, quel que soit le statut de la touche Single Touch Play.

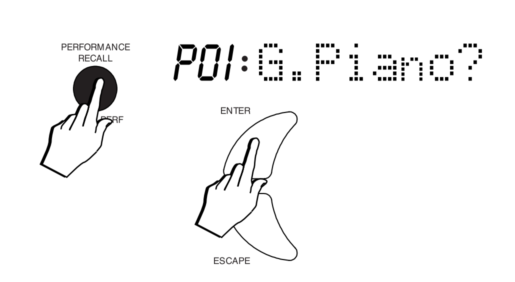
Néanmoins, vous pouvez toujours modifier le tempo en temps réel en tournant la molette.

L'activation de la touche TEMPO LOCK s'affiche à l'écran de la manière suivante : le réglage du tempo et la mention "LOC" clignote en alternance.

Lorsque la fonction Tempo Lock est activée, le réglage du tempo est fixe quelles que soient les sélections ultérieures de Style ou de Performance.

Lorsque la fonction TEMPO LOCK est désactivée, la sélection d'un Style ou d'une Performance rappelle le réglage de tempo mémorisé.

SAUVEGARDE DU TEMPO DANS UNE PERFORMANCE

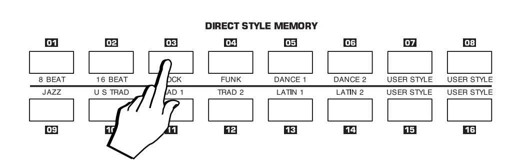


Pour sauvegarder le réglage du tempo en cours dans une Performance, suivez les procédures suivantes :

1. Sélectionnez la Performance de votre choix pour sauvegarder un nouveau réglage de tempo.
2. Tournez la molette pour régler le nouveau tempo.
3. Maintenez enfoncée la touche STORE PERFORMANCE pendant quelques secondes.
4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'invite de l'écran ("?").

Vous pouvez également effectuer l'opération de sauvegarde pendant que le Style est en lecture.

SAUVEGARDE DU TEMPO DANS L'UN DES 16 EMPLACEMENTS MÉMOIRE



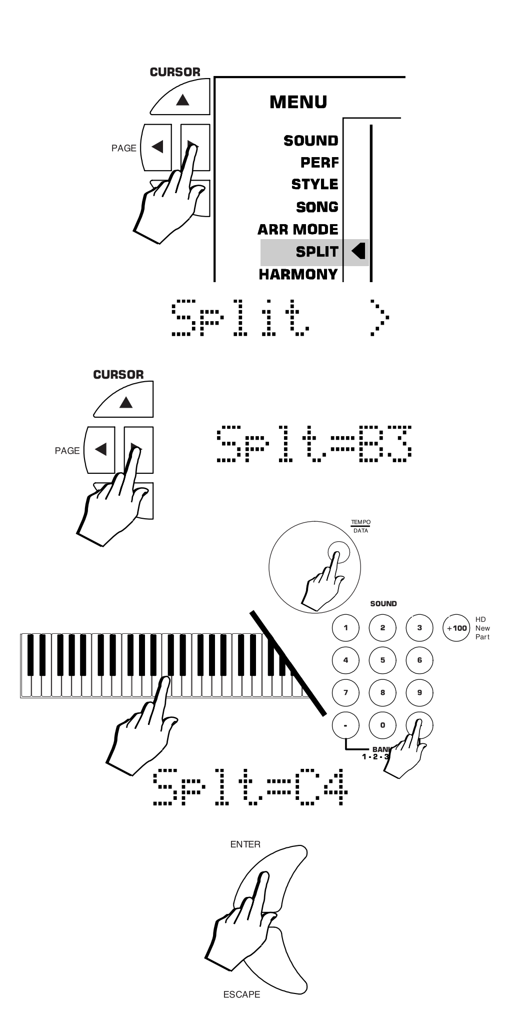
Pour sauvegarder le tempo dans l'un des emplacements mémoire à accès direct :

1. Sélectionnez le Style dont vous souhaitez modifier le tempo.
2. Tournez la molette pour régler le nouveau tempo.
3. Maintenez enfoncée pendant quelques secondes l'une des touches de mémoire à accès direct.
4. L'inscription clignotant à l'écran confirme la réalisation de la mémorisation.

Le Point de Split

Le Split correspond au point qui divise le clavier en deux parties, gauche (Lower) et droite (Upper). Le point de Split peut être attribué à n'importe quelle note du clavier, vous permettant de modifier l'extension du clavier consacrée à la reconnaissance des accords qui lancent les accompagnements automatiques.

En modifiant le point de Split, vous modifiez automatiquement les extensions des sections de clavier LOWER et UPPER.



RÉGLAGE D'UN NOUVEAU POINT DE SPLIT

1 Appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche atteigne la fonction SPLIT menu.

L'écran affiche le mot "SPLIT" en lettres majuscules.

2. Appuyez sur la touche PAGE+ pour passer à la page affichant le point de Split en cours.

Réglage par défaut: Touche = B3.

3. Sélectionnez le nouveau point de Split en tournant la molette, en utilisant les touches +/– du pavé numérique de droite ou en jouant la note sur le clavier.

4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer le nouveau réglage et quitter la fonction Split.

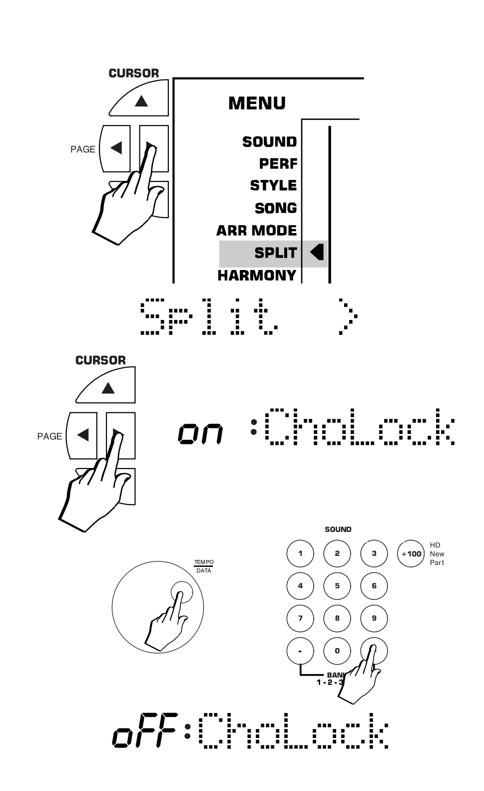
Lorsque vous appuyez sur la touche ESCAPE, vous quittez la fonction sans mémoriser le nouveau réglage.

Le nouveau point Split reste en mémoire après la mise hors tension de l'appareil ou jusqu'à ce qu'un nouveau réglage soit programmé.

Le réglage s'applique à tout l'instrument.

Verrouillage d'accord (ChoLock)

Lorsque la fonction de verrouillage d'accord est activée, vous pouvez verrouiller les notes de l'accord en cours même lorsque vous avez relâché la touche, évitant ainsi des défaillances intempestives dans l'accompagnement provoquées par des notes jouées par inadvertance durant un changement d'accord. Lorsque la fonction est désactivée, même après avoir relâché les touches, les notes jouées (quelles qu'elles soient) sont reconnues comme un changement d'accord. Le dernier réglage reste en mémoire même lors de la mise hors tension de l'appareil. La fonction Chord Lock suit la page Split et vous pouvez la sélectionner à l'aide de la touche Page lorsque le **WK2** est en mode Split.



MAINTIEN DES NOTES D'ACCORD (CHORD LOCK)

1 Appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche atteigne la fonction SPLIT menu.

L'écran affiche la mention "SPLIT" en lettre majuscules.

2. Appuyez deux fois sur le touche PAGE+ pour atteindre la page "ChoLock".

3. Utilisez la molette ou les touches + et – du pavé numérique de droite pour passer du statut ON à OFF et inversement.

ON = verrouillage d'accord activé. L'accord en cours est verrouillé même lorsque vous relâchez la touche. Le fait d'appuyer sur d'autres notes ne modifie pas l'accord verrouillé.

OFF = verrouillage d'accord désactivé. Le système de reconnaissance d'accord initial est restauré. Si vous appuyez sur d'autres notes de la partie gauche du clavier après avoir relâché la touche, un accord est reconnu selon le réglage de reconnaissance en cours (note unique (one finger), accord plaqué (fingered), libre (free), etc.).

Remarque : Le réglage par défaut du verrouillage d'accord est activé. Vous pouvez décider de modifier le réglage à tout moment selon les exigences de votre Style de jeu.

Mode Arrange

Le **WK2** comporte 4 modes de reconnaissance d'accord différents qui lancent différents types d'accompagnements automatiques : FINGERED 1, FINGERED 2, ONE FINGER et FREESTYLE.

FINGERED 1

Finger1>

Au moins trois notes sont nécessaires pour que les accords soient reconnus.

FINGERED 2

Finger2>

L'accord joue en fonction des notes effectivement jouées. Un accord de trois notes lancera l'accompagnement complet. Avec une ou deux notes, l'accord est reconnu mais les notes jouées par l'accompagnement seront limitées aux notes effectivement jouées.

ONE FINGER

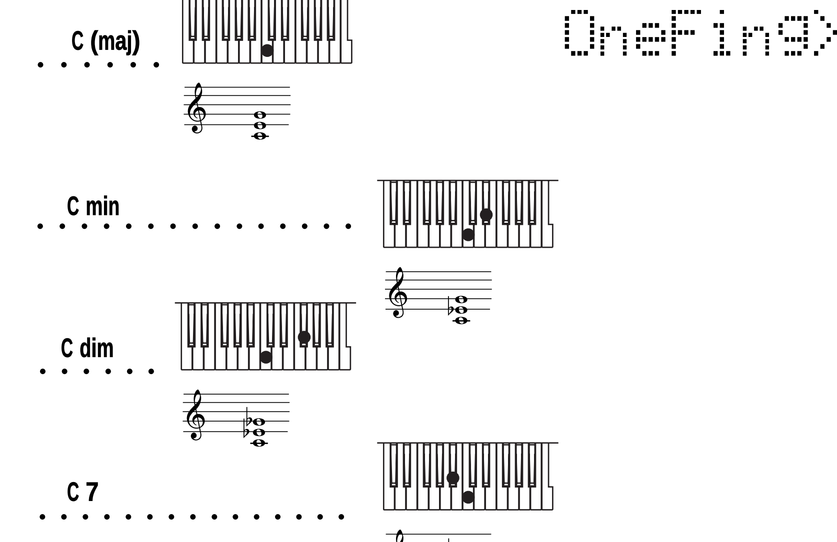
Une seule note jouée en deçà du point de Split est reconnue comme la fondamentale d'un accord majeur.

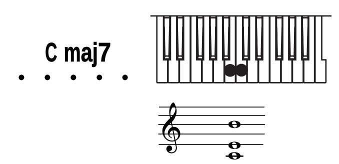
Pour obtenir un accord mineur, jouez la fondamentale et la tierce mineure (ex : C et Eb).

Pour un accord diminué, jouez la fondamentale et la quinte diminuée (C + Gb au-dessus ou au-dessous de C).

Pour un accord de septième, jouez la fondamentale et la septième (C + Bb au-dessus ou au-dessous de C).

Pour un accord de septième majeur, jouez la fondamentale et la septième augmentée (C + B au-dessus ou au-dessous de C).





FREESTYLE

FreeSty<

Un accord de trois notes est reconnu sur toute l'étendue du clavier, même s'il est joué au delà du point de Split. Si vous jouez une ou deux notes, l'accord n'est pas reconnu et l'accompagnement n'est pas modifié.

Cette option de reconnaissance d'accord vous permet de jouer votre mélodie sur tout le clavier avec les sons de clavier Upper 1 et/ou Upper 2. Le fait de sélectionner le mode FreeStyle désactive la section Lower du clavier (si elle était active).

Utilisez la procédure suivante pour sélectionner l'option de reconnaissance d'accord souhaitée:

1. Appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche atteigne la fonction ARR. MODE menu.

   L'écran affiche le mode de reconnaissance d'accord en cours en lettres majuscules.

2. Appuyez plusieurs fois sur les touches de défilement de page pour faire défiler les options jusqu'à afficher l'option désirée.

__Remarque__ : Si maintenez enfoncée la touche Arrange Mode pendant quelques secondes, vous ouvrez directement les pages de sélection des reconnaissances d'accord. Le nouveau réglage du mode Arrange reste en mémoire même lors de la mise hors tension de l'instrument. Il peut également être mémorisé dans la Performance.

Les fonctions Single Touch Play, Store Performance et Style / Tempo Lock

FONCTION SINGLE TOUCH PLAY

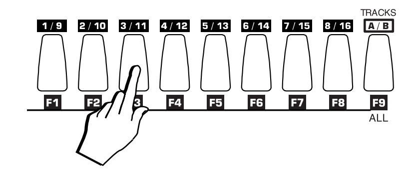
La touche SINGLE TOUCH PLAY affecte les sons d'usine sauvegardés en ROM à toutes les pistes (accompagnement et clavier) pour chaque Style. De plus, cette touche active la fonction ARRANGE ON/OFF (LED allumée) et la fonction ARRANGE MEMORY (afficheur correspondant activé).

Lorsque la fonction SINGLE TOUCH PLAY est désactivée, la sélection des Styles rappelle uniquement les section des accompagnements de Styles, sans modifier les sons de clavier.

Le statut ON/OFF de la touche SINGLE TOUCH PLAY est indiqué à l'écran par l'afficheur correspondant (S.T.PLAY).

Lorsque la fonction SINGLE TOUCH PLAY est activée, les touches de fonction (F1 à F9) rappellent également 9 réglages "Single Touch Play" du panneau de commandes pour les sections de clavier en temps réel.

Chaque Style ROM est associé à 9 possibilités différentes pour un total de 864 configurations qui s'ajoutent aux 96 configurations de base (une pour chaque Style).



Single Touch Play settings

FONCTIONS PERFORMANCE RECALL / STORE PERFORMANCE

Cette touche à deux fonctions vous permet de sélectionner des Performances et de sauvegarder toutes les modifications dans la Performance en cours ou dans une Performance différente.

Comme nous l'avons déjà expliqué, une Performance mémorise plusieurs paramètres que vous pouvez modifier à votre convenance.

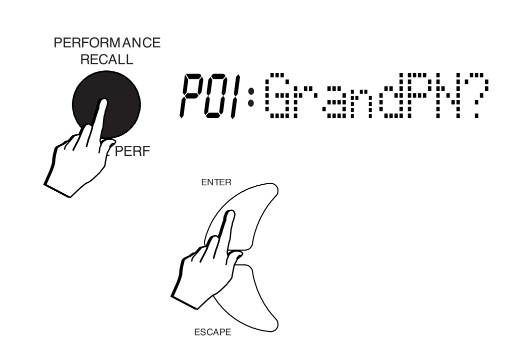
Si vous maintenez enfoncée pendant quelques secondes la touche STORE PERFORMANCE et que vous appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'invite ("?") de sauvegarde de la Performance, toutes les modifications réalisées sont sauvegardées dans la PERFORMANCE.

Si vous souhaitez également conserver l'ancienne Performance, tournez la molette avant d'appuyer sur la touche ENTER puis sélectionnez un autre emplacement.

Le numéro de la Performance apparaît dans la zone d'affichage à 3 chiffres seulement lorsque vous avez activé la fonction STORE PERFORMANCE.

La touche PERFORMANCE RECALL / STORE PERFORMANCE permet également un accès rapide à la fonction PERFORMANCE.

Si vous maintenez enfoncée cette touche pendant environ deux secondes, la flèche se positionne directement à côté de la fonction "PERF" menu et configure l'instrument en mode Performance (sans utiliser les curseurs).



***Remarque** : En modes Morceau (SONG) et Style de morceau (SONG STYLE), lorsque vous appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE, seul le numéro de la destination sélectionnée est affiché (sans mentionner la lettre "P").*

FONCTIONS STYLE / TEMPO LOCK

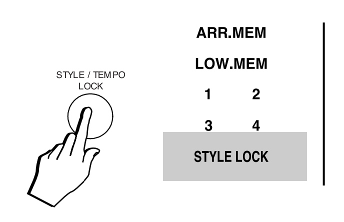
La fonction de verrouillage de Style (STYLE LOCK) vous permet de sélectionner les Performances sans modifier le Style en cours.

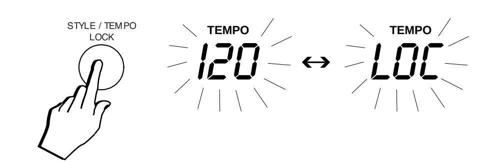
Lorsque la fonction STYLE LOCK est activée (l'afficheur à l'écran est activé), vous pouvez passer d'une Performance à l'autre sans changer de Style.

Si vous maintenez cette touche enfoncée pendant environ deux secondes, la fonction TEMPO LOCK est activée (comme nous l'avons déjà mentionné).

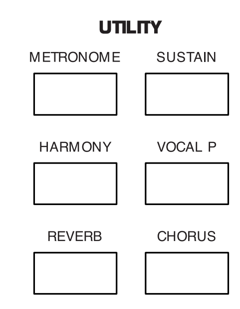
Les fonctions TEMPO LOCK et STYLE LOCK peuvent être activées en même temps.

Lorsque la fonction TEMPO LOCK est activée, le réglage du tempo et la mention 'LOC' clignotent en alternance. Cette fonction maintient le réglage de tempo en cours pour toutes les modifications de Performance et de Style. Lorsque cette fonction est désactivée, la sélection d'un Style ou d'une Performance charge également le réglage de tempo mémorisé.





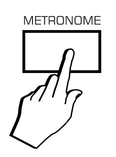
La section des utilitaires

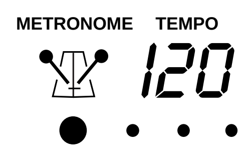


La section des utilitaires (UTILITY), sur le panneau de commande de droite, se compose de 6 touches :

METRONOME, SUSTAIN, HARMONY, VOCAL P, REVERB et CHORUS.

MÉTRONOME

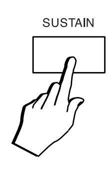


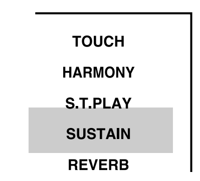


Cette touche active le métronome lorsque vous jouez ou lorsque vous enregistrez.

Lorsqu'elle est activée, l'icône correspondant s'affiche à l'écran.

SUSTAIN

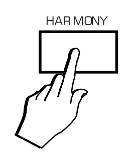


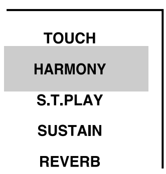


Il s'agit d'une commande générale qui active l'effet de sustain sur les trois sections de clavier en temps réel, indépendamment de la pédale Damper.

Si vous souhaitez appliquer du sustain aux sons des sections UPPER 1, UPPER 2 et LOWER, activez cette fonction.

HARMONY





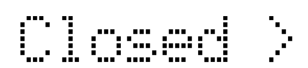
Active ou désactive la fonction HARMONY, une caractéristique vous permettant d'orchestrer votre jeu - des mélodies à une note paraissent être jouées par un orchestre au grand complet. L'afficheur correspondant s'affiche lorsque la fonction HARMONY est activée.

La structure de l'harmonie automatique est basée sur le réglage du type d'harmonie en cours et ne fonctionne que si le clavier est splitté.

En maintenant enfoncée la touche HARMONY pendant environ 2 secondes, l'écran affiche le type d'harmonie sélectionné.

Vous pouvez sélectionner le type d'harmonie qui convient le mieux au type de musique que vous jouez à l'aide des touches de défilement de page.

Les types d'harmonies disponibles se divisent en deux catégories, selon que l'harmonie dépend des notes jouées à la main gauche ou non.



Les types d'harmonies dépendant des notes jouées en deçà du point de Split :

Closed : Les notes jouées à la main gauche sont ajoutées à la mélodie telles qu'elles ont été jouées. L'accord d'harmonisation est un accord fermé (les notes sont dans la même octave).

Open 1 : idem mais avec un accord en position ouverte (les notes s'étalent sur deux octaves).

Open 2 : identique à Open 1 mais les notes jouées à la main gauche sont affectées à droite de manière aléatoire.

Block : transforme la note de la mélodie en un accord complet à quatre ou cinq notes, chaque notes étant en parfaite harmonie.

Les types d'harmonies sont indépendants des notes jouées en deçà du point de Split :

Octave 1 : double la note de la main droite en jouant une note un octave au-dessus. Aucun accord à la main gauche n'est nécessaire.

Oscar : double la note de la main droite par une note de deux octaves au-dessous. Aucun accord à la main gauche n'est nécessaire. Cette structure est basée sur l'harmonie caractéristique du musicien de jazz Oscar Peterson.

Jazz : ajoute deux notes au-dessus des notes jouées par la main droite à intervalles d'une quarte et d'une septième mineur. Aucun accord à la main gauche n'est nécessaire.

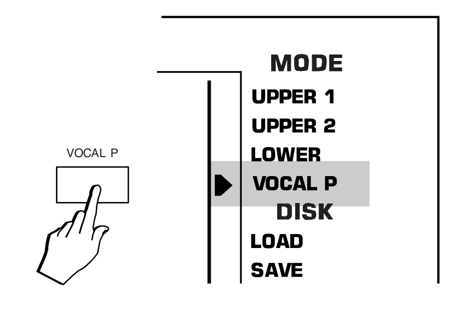
Rock : crée un accord de trois notes composé de la note de mélodie, de la quinte et de l'octave (ex. : C-G-C'). Aucun accord à la main gauche n'est nécessaire.

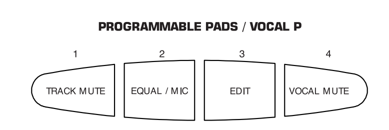
FONCTION VOCAL P (OPTIONNELLE)

Cette touche permet d'accéder au Processeur Vocal, si votre instrument est équipé de cette option. Vous pouvez installer le module du processeur vocal en glissant l'unité dans l'emplacement adéquat du panneau arrière.

Si le processeur vocal n'est pas installé, le message "DISABLED" (désactivé) s'affiche à l'écran.

Si le processeur vocal est installé, appuyez sur cette touche pour accéder aux fonctions qui lui sont associées et qui permettent d'ajouter des harmonies vocales à votre chant. Dans ce mode, les PADS ne jouent aucun son vocal (tel que décrit dans la section concernant les Pads programmables de ce manuel) mais servent de sélecteurs des différentes fonctions du processeur.





REVERB

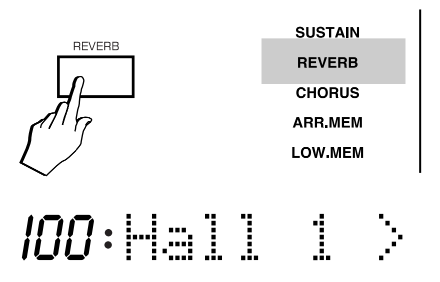
Le **WK2** possède deux multi-effets internes indépendants.

Le premier est le processeur de réverbération, que vous pouvez activer à l'aide de la touche correspondante.

Lorsque vous appuyez sur la touche REVERB, l'indicateur correspondant s'affiche ou non, activant ou désactivant le processeur concerné.

En maintenant cette touche enfoncée pendant environ deux secondes, l'écran affiche le type de réverbération sélectionné en lettre majuscules. Vous pouvez le modifier à l'aide des touches de défilement de page.

Chaque effet sélectionné affiche également le niveau de volume qui lui est associé.



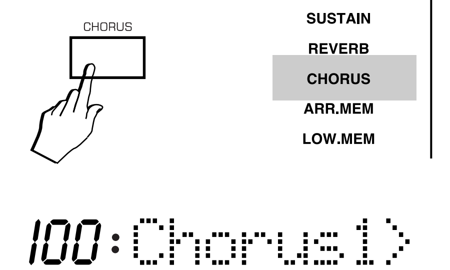
CHORUS

Le processeur de CHORUS est activé par le touche correspondante.

Lorsque vous appuyez sur la touche CHORUS, l'indicateur correspondant s'affiche ou non, activant ou désactivant le processeur concerné.

En maintenant cette touche enfoncée pendant environ deux secondes, l'écran affiche le type de chorus sélectionné en lettre majuscules. Vous pouvez le modifier à l'aide des touches de défilement de page.

Chaque effet sélectionné affiche également le niveau de volume qui lui est associé.



***Remarque** : Le processeur de CHORUS comporte des modulations et plusieurs effets de délai/echo. Vous trouverez également l'effet ROTARY qui peut être modifié de lent (SLOW) à rapide (FAST) et inversement, utilisez les touches ENTER et ESCAPE (uniquement pour les principaux modes de jeu tels que Son, Perf, Style Morceau, etc.).*

• 5 Disquette & Disque Dur

Travailler sur disque dur ou sur disquettes vous offre la possibilité d'élaborer une bibliothèque de sons, d'échantillons, de Performances, de Styles, de morceaux et de Styles de morceau qui peuvent être chargés dans la RAM du **WK2** à tout moment.

Ce chapitre vous présente les concepts de fichiers, de disques durs et de mémoire RAM ainsi que les principales fonctions qui leurs sont associées (chargement et sauvegarde des morceaux, des Styles, des Performances, des échantillons et des fichiers MIDI et d'autres fichiers compatibles).

Disquette

Si vous utilisez des disquettes pour la première fois, nous vous recommandons de vous reporter aux pages concernant la manipulation des disquettes en fin de chapitre, les précautions à respecter, ainsi que d'autres informations d'ordre général.

Formats de disquettes

Le **WK2** peut être utilisé avec des disquettes aux formats HD 3.5" et DD 3.5". Il s'agit des types de disquettes les plus couramment utilisées. Elles sont disponibles dans les supermarchés, les magasins d'informatique, etc.

Le **WK2** peut lire les données sauvegardées sur disquettes aux formats suivants : GMX, WK, PK, MIDI FILE, MS-DOS, Atari ST/Falcon, et Generalmusic CD Series disks.

Le **WK2 ne peut lire un morceau, un Style ou des données sonores dans des formats d'instruments incompatibles Generalmusic**. Le format exclusif des instruments adopté par un fabricant est incompatible avec le format utilisé par d'autres fabricants. Pour échanger des morceaux avec des instruments d'autres fabricants, le morceau doit avoir été sauvegardé au format de fichier MIDI sur une disquette formatée MS-DOS.

***Remarque** : Les disquettes de morceaux WK4 sauvegardés en fichier MIDI ne sont reconnues que si les données WK4 sont conformes au format GMX, une extension Général MIDI propre à Generalmusic qui rend les trois premières banques de tous les appareils des séries WK et PK entièrement compatibles.*

Fichiers

Les données sont sauvegardées sur disquettes sous forme de fichiers. Les fichiers correspondent à des morceaux, des Styles de morceau, des Performances, des Styles et des échantillons.

Types de fichiers et extensions

Les types de fichiers que vous rencontrez lorsque vous travaillez sur disquettes sont identifiés par des noms (qui apparaissent dans la zone d'affichage à 8 caractères) et une extension (affichée dans la zone d'écran à 3 caractères).

Dans les types de fichiers qui comportent des morceaux aux formats PK, WK, STYLES et ALL, l'extension n'est pas affichée. Toutes les extensions des types de fichiers reconnus sont énumérées dans le paragraphe relatif à la fonction de chargement (LOAD) ci-après.

Le Disque Dur

Le disque dur est une vaste mémoire interne intégrée au **WK2** et pouvant conserver des fichiers (morceaux, fichiers MIDI, Performances, Styles, Styles de morceau et échantillons). Le disque dur correspond en quelque sorte à plusieurs disquettes virtuelles auxquelles vous pouvez accéder rapidement. Les opérations de chargement et de sauvegarde ressemblent à celles du mode Disquette. Le manuel de l'utilisateur fait référence au disque dur en terme de Disk "Partition" du disque dur en tant qu'équivalent du terme "Disquette" pour différencier les deux lecteurs.

Accéder au Disque Dur

Appuyez sur la touche HARD DISK pour accéder au disque dur, utilisez ensuite la molette ou les touches +/– du pavé numérique de droite ou précisez le numéro de la partition sur le même pavé numérique. Appuyez enfin sur la touche ENTER.

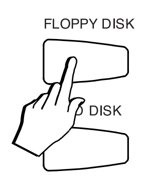
Lorsque la partition est ouverte, utilisez la molette (ou les touches +/–) comme outils de navigation et travaillez comme si vous utilisiez une disquette normale. Les fonctions du disque dur sont identiques à celles utilisées pour les disquettes (LOAD, SAVE, DELETE, FORMAT et UTILITY).

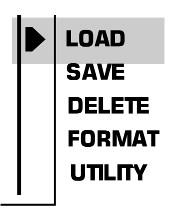
LES FONCTIONS DU DISQUE DUR ET DES DISQUETTES

Toute manipulation de fichier pour le transfert de données vers ou depuis la mémoire principale se déroule dans les pages «Disk mode», que vous atteignez en appuyant sur la touche DISK.

Les principales opérations sur disquettes s'étendent sur 5 pages.

1. LOAD	Charge des données vers la RAM ou le disque dur (HARD DISK)
3. SAVE	Sauvegarde des données de la RAM vers disquette ou vers une partition du disque dur
3. DELETE	Efface les fichiers d'une disquette ou du disque dur
4. FORMAT	Formatage d'une disquette ou d'une partition du disque dur
5. UTILITY	Fonctions de copie pour fichiers uniques et pour partitions de disque dur entières, protection et formatage du disque dur





FONCTIONS INTÉGRÉES

En plus des principales fonctions décrites ci-dessus, la section disquette/disque dur comprend trois fonctions supplémentaires dans les menus principaux de gestion des disques : **Preload (chargement en arrière plan)**, **Play direct from disk (lecture direct à partir de disquette)** et **Slow/Fast load (chargement lent/rapide)**.

Preload (chargement en arrière-plan) : L'opération de chargement en arrière plan charge des données à partir de disquettes et du disque dur vers la mémoire du **WK2** pendant le jeu du séquenceur (sans l'arrêter). La fonction «Preload» effectue le chargement vers la première destination disponible.

Play direct from Disk or Hard Disk: Cette fonction vous permet de jouer un morceau ou un fichier MIDI directement à partir de disquette ou du disque dur sans charger les données en RAM. Cela s'avère particulièrement utile pour des fichiers dépassant l'espace disponible dans la mémoire de l'instrument.

Slow/Fast Load: Vous pouvez choisir à votre convenance l'option de chargement lent ou rapide à partir de disquettes ou du disque dur. L'option lente (SLOW) permet le chargement d'un morceau en arrière plan - l'appareil n'est pas bloqué pendant les opérations de chargement. L'option rapide (FAST) permet des temps de chargement plus rapides. En revanche, cette option ne permet pas le chargement en arrière plan et bloque l'appareil pendant les opérations de chargement. Pour choisir l'option rapide (FAST), appuyez sur la touche DISK ou HARD DISK (l'icône DISK ou HARD DISK commence à clignoter). Pour choisir l'option lente (SLOW), appuyez de nouveau sur DISK ou HARD DISK et l'icône correspondante arrête de clignoter.

Pour quitter le mode DISK ou HARD DISK, appuyez sur la touche ESCAPE.

> **REMARQUE**: Vous ne pouvez pas accéder à la disquette ou au disque dur durant une opération de lecture de morceau "DIRECT FROM DISK".

QU'EST-CE QU'UN FICHIER MIDI?

Un fichier MIDI Standard (SMF) est un format de sauvegarde créé pour la compatibilité entre différents appareils répondant au format Standard MIDI File. Ce format permet d'échanger des morceaux entre différents appareils et des ordinateurs. Si un morceau est sauvegardé au format MIDI sur une disquette MS-DOS, vous pouvez être certain que les instruments de la dernière génération et les ordinateurs pourront charger et lire ce morceau.

Le **WK2** lit les fichiers MIDI au format 0 et 1 et sauvegarde les fichiers MIDI au format 0.

Remarque

FORMAT 0 : Toutes les pistes sont mixées sur une seule piste.

FORMAT 1 : Toutes les pistes restent séparées (multi-piste).

GÉNÉRAL MIDI (GM)

Pour faciliter la compatibilité entre différentes marques d'instruments, les fichiers doivent être conformes à la norme Général MIDI, une plate-forme commune pour les sons et la manière dont ils sont sélectionnés.

La norme Général MIDI stipule des standards communs pour le listing des sons, les numéros de Program Change pour la sélection des sons, la configuration des sons de percussion dans les kits de batterie, l'affectation du canal MIDI 10 à la piste des kits de

batterie, une polyphonie minimum de 24 notes et un nombre de pistes maximum (16).

Dans le **WK2**, la banque de sons 1 et la banque 2 des kits de batterie sont entièrement compatibles Général MIDI. Le **WK2** reconnaît les fichiers MIDI compatibles Général MIDI grâce à un message contenu dans le fichier MIDI (Général MIDI activé). Si ce message n'est pas détecté, les sons affectés à un kit de batterie seront affectés au canal MIDI 10.

Pour assurer le bon chargement des fichiers MIDI compatibles Général MIDI qui ne comportent pas l'en-tête "General MIDI ON", affectez la valeur ON au paramètre Général MIDI dans les pages d'édition MIDI («Edit MIDI»). Le **WK2** peut sauvegarder des fichiers compatibles GM lorsque la valeur ON est affectée au paramètre Général MIDI.

FORMAT GMX

Le format GMX est une extension du Général MIDI spécialement crée par Generalmusic qui rend entièrement compatibles les trois premières banques de sons de tous les instruments de la série **WK**.

CHARGEMENT DE MORCEAUX ET DES FICHIERS MIDI

Vous trouverez jusqu'à 7 emplacements disponibles en RAM (111 -117) pour charger des morceaux et des fichiers MIDI. Vous pouvez accéder aux emplacements en positionnant la flèche d'écran sur la fonction SONG menu et en précisant le numéro correspondant sur le pavé numérique de gauche.

Vous pouvez également sélectionner l'emplacement d'un morceau (SONG) en précisant directement le numéro de morceau correspondant (111-117), sans positionner la flèche au préalable.

Le **WK2** peut également charger des morceaux à partir de CD Series et de disquettes de morceaux WK3.

CHARGEMENT DE STYLES

Vous disposez d'un maximum de 8 emplacements en RAM pour charger des Styles utilisateurs (USER) (96-103) à partir de disquettes.

Le **WK2** peut également charger des Styles à partir de CD et de disquettes de Styles WK3.

CHARGEMENT DE PERFORMANCES

Vous disposez de maximum 63 emplacements en RAM, divisés en 7 groupes de 9, pour charger des Performances. Vous pouvez accéder aux emplacements de Performances à l'aide des touches + et – du pavé numérique de droite (à condition que la flèche à l'écran NE SOIT PAS positionnée sur la fonction PERF menu). Les contenus des touches Direct Style Memory et Direct Sound Memory sont chargés en même temps que les réglages de Performance.

Le **WK2** peut également charger des Performances à partir de disquettes WK3 et PK7.

CHARGEMENT D'ÉCHANTILLONS

Les échantillons sont directement chargés dans la RAM d'échantillon alimentée par batterie.

Le **WK2** peut également charger des échantillons à partir de CD et de disquettes WK3 et PK7.

***Remarque** : La fonction d'échantillonnage n'est activée que si le **WK2** est équipé de la carte du processeur vocal en option. Sans ce kit, vous ne pouvez charger des échantillons en RAM qu'à partir de disquettes ou de disque dur.*

CHARGEMENT DE STYLES DE MORCEAU

Les Styles de morceaux peuvent uniquement être chargés en mémoire grâce à la procédure «Load All». En effet, ce type de fichier exploite différentes sections de l'instrument en même temps. Seuls les Styles de morceau WK2 sont compatibles.

Opérations de chargement

Les données sur disquette ou sur partition peuvent être chargées dans la RAM du **WK2** selon les méthodes suivantes:

- en tant qu'éléments uniques (Load Song, Load Style, Load MidiFile);
- en tant que groupe de fichiers correspondants à des groupes (Load Styles, Load Performance (Performance Groups], Load Samples);
- en tant que fichier "ALL" - toutes les données précédemment chargées à l'aide de la procédure ALL.

  Les morceaux WK et PK et les fichiers MIDI peuvent être lus directement à partir de disquette ou d'une partition de disque dur (sans que vous ayez chargé les données en mémoire auparavant).

La procédure de chargement

DISQUETTE

1. Insérez une disquette dans le lecteur de disquettes et appuyez sur la touche FLOPPY DISK.

   L'icône DISK commence à clignoter à l'écran ou reste activée selon le réglage SLOW ou FAST, la flèche de droite à l'écran se positionne sur la fonction LOAD menu.

   L'écran affiche le nom du premier fichier disponible sur disquette.

   Selon le type de fichier affiché, la zone d'affichage à 3 ou 8 caractères affiche l'extension correspondante (Mid, PerfoPWK, SamplSWK, etc.). S'il s'agit d'un fichier de morceau WK ou PK, aucune extension n'apparaît.

2. Sélectionnez le fichier souhaité en tournant la molette ou en utilisant les touches + et – du pavé numérique de droite.

   Remarque: Si vous appuyez sur la touche PLAY/STOP ou START/STOP, le Morceau commence à jouer en mode «Directement a partir de disquettes». Suivez la procédure décrite au paragraphe Lecture d'un morceau - Directement A partir de disquettes en page 13.

3. Appuyez sur la touche ENTER.

   Le lecteur commence à fonctionner et le fichier est chargé sur le premier emplacement mémoire disponible.

Remarque : *Si vous avez sélectionné l'option FAST de sauvegarde, l'instrument est temporairement désactivé jusqu'à ce que le chargement soit complet.*

RECONNAISSANCE DE FICHIERS AVEC EXTENSIONS

A l'exception des fichiers de morceaux (Songs) aux formats WK et PK, STYLE et ALL, vous pouvez reconnaître tous les fichiers à leur extension.

Pour les fichiers MIDI et les STYLES utilisateur, la zone d'affichage à 3 caractères affiche les extensions 'Mid' et 'U01-U08' respectivement.

Pour les échantillons (SAMPLES) et les PERFORMANCES, la zone d'affichage à 8 caractères affiche respectivement les extensions "SamplSWK" et "PerfoPWK".

Pour les fichiers CD, la zone d'affichage à 3 caractères affiche l'extension 'Cd', tandis que la zone d'affichage à 8 caractères affiche le nom du fichier avec l'une des trois extensions possibles : SNG, STY, SMP. Le **WK2** est compatible avec les fichiers CD SONG, STYLE et SAMPLE, mais pas avec les fichier CD SONG STYLES.

Pour les morceaux au format WK et PK, l'extension correspondante n'est pas affichée. Le **WK2** n'est pas compatible avec les STYLES de morceau (SONG STYLES) WK3 et PK7.

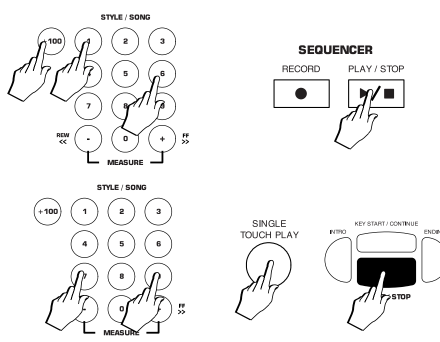
La disquette peut contenir les fichiers des types suivants : SONGS, MIDI FILE, STYLES, PERFORMANCES et SAMPLES.

Pour charger tous les Styles en tant que groupe lorsque vous êtes en mode Disk, appuyez sur la touche PAGE ▶. Le mot STYLES apparaît à l'écran. Appuyez sur la touche ENTER pour lancer la procédure de chargement.

Pour charger tous les fichiers présents sur disquette, appuyez de nouveau sur la touche PAGE ▶. Le mot ALL apparaît à l'écran. Appuyez sur ENTER pour lancer la procédure de chargement.

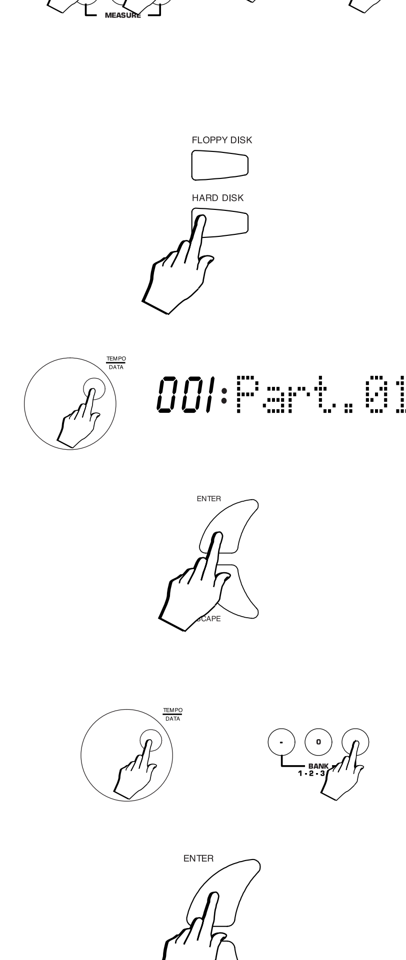
***NB**. : Afin de vous assurer que la procédure ALL soit correctement chargée, vous devez d'abord sauvegarder les fichiers sur disquette avec la fonction SAVE ALL après les avoir chargés en RAM un par un.*

Pour écouter les morceaux chargés en mémoire, précisez le numéro correspondant (111-117) sur le pavé numérique de gauche et appuyez sur la touche PLAY/STOP pour lancer la lecture.



Pour mettre en lecture un Style utilisateur chargé en mémoire, sélectionnez le Style utilisateur en précisant le numéro correspondant (96-103) sur le pavé numérique de gauche, appuyez sur la touche SINGLE TOUCH PLAY et lancez le Style comme vous le feriez pour un Style ROM normal.

DISQUE DUR



1. Appuyez sur la touche HARD DISK.

   L'icône HARD DISK s'affiche à l'écran.

   Le nom de la première partition est affiché en même temps que le numéro correspondant (affiché dans la zone d'affichage à 3 caractères).

2. Tournez la molette pour faire défiler les partitions du disque dur par ordre alphabétique.

   Vous pouvez directement passer à la partition souhaitée en précisant le numéro correspondant sur le pavé numérique de droite. Vous pouvez également faire défiler les partitions à l'aide des touches + / – du pavé numérique.

3. Lorsque vous avez sélectionné la partition souhaitée, appuyez sur la touche ENTER pour y accéder.

   Le répertoire de la partition s'affiche.

4. Utilisez la molette ou les touches + / du pavé numérique pour sélectionner le fichier à charger.

5. Appuyez sur la touche ENTER.

   Le fichier se charge en mémoire.

Les opérations directement à partir du disque due (Direct from Hard Disk) fonctionnent exactement de la même manière que les opérations sur disquette.

Sauvegarde des opérations

Même si la RAM sauvegarde vos données programmées lorsque l'instrument est mis hors tension, nous vous recommandons de sauvegarder une copie de vos données sur disque dur ou sur disquette. La RAM doit être considérée comme un zone de travail pouvant constamment être remise à jour et non comme un moyen de stockage de données.

Les données du **WK2** peuvent être sauvegardées selon les procédures suivantes :

- comme éléments uniques (morceau, Style, fichier MIDI);
- comme un groupe de fichiers correspondant à des groupes (Styles, Performance, Échantillons);
- en tant qu'opération "ALL", i.e. toutes les données présentes en RAM.

Pour sauvegarder un élément unique, vous pouvez choisir de le sauvegarder sous le même nom ou de le renommer. Pour sauvegarder des fichiers de Performances et d'échantillons, ainsi que les formats Styles et ALL, le nom n'est pas nécessaire.

La procédure de sauvegarde

DISQUETTE

1. Préparez une disquette fraîchement formatée ou une disquette utilisée et insérez-la dans le lecteur.

   Si la disquette est protégée en écriture, ôtez la protection.

2. Appuyez sur la touche FLOPPY DISK et positionnez la flèche de droite sur la fonction SAVE du menu Disk à l'aide des curseurs.

   L'écran affiche la première page relative au type de fichier SONG.

3. Utilisez les touches de défilement de page pour sélectionner le type de fichier désiré (Song, Midifile, Style, Styles, Perf, Sample, ALL).

4. Après avoir sélectionné le type de fichier (ex. : SONG), appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran affiche le nom du premier morceau contenu dans la RAM de l'instrument.

5. Tournez la molette ou utilisez les touche + / – du pavé numérique pour sélectionner le morceau que vous souhaitez sauvegarder.

6. Après avoir sélectionné le morceau, appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran affiche un petit cercle noir clignotant pour indiquer que le fichier est prêt à être sauvegardé sur disquette.

7. Si vous voulez renommer le morceau, utilisez le clavier pour saisir des données alphanumériques (tel que décrit dans le premier chapitre).

   Si vous souhaitez garder le même nom pour la sauvegarde, passez à l'étape suivante.

8. Appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran affiche le message SURE? (En êtes vous sûrs ?) ou OverWrt? (Remplacer ?) (cette dernière possibilité n'est valable que si la disquette sur laquelle vous effectuez la sauvegarde contient déjà un fichier avec le même nom).

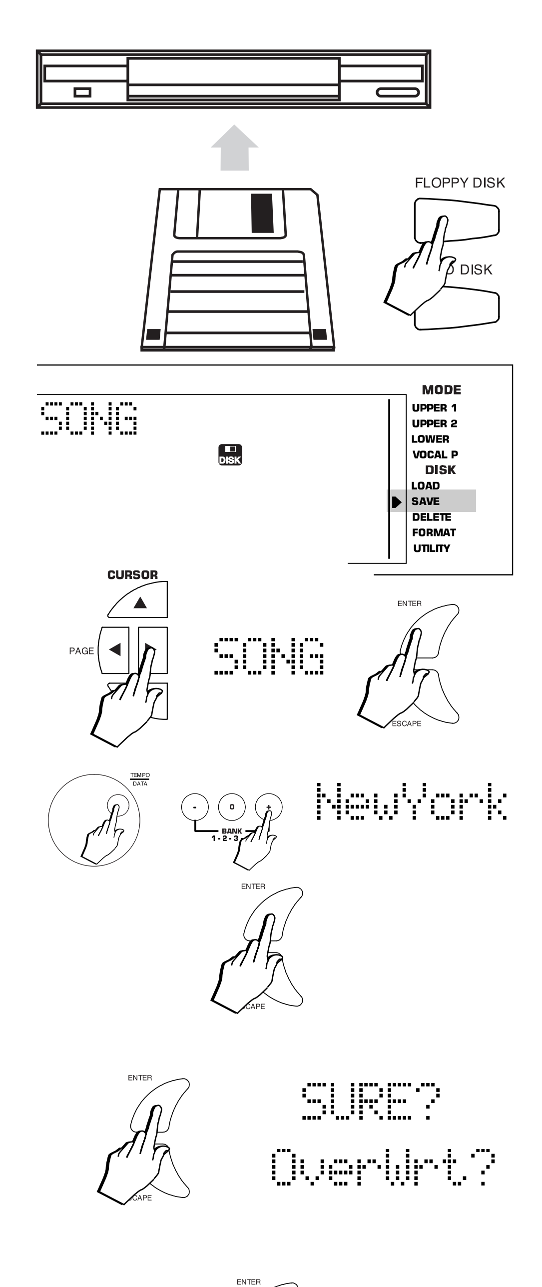
   Si nécessaire, modifiez le nom pour éviter de remplacer un fichier déjà existant.

9. Appuyez sur la touche ENTER pou sauvegarder le fichier sur disquette.

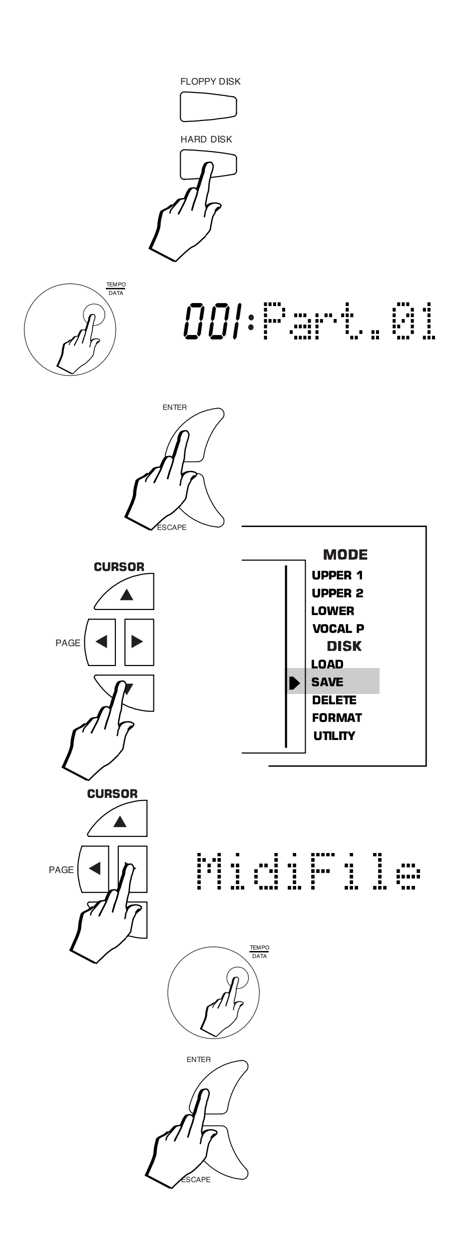
   Remarque : Si le lecteur de disquettes contient une disquette non formatée, le message "UNFORMAT" s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche de sauvegarde SAVE.

   Si la disquette est protégée, le message "PROTECTED" s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche SAVE.

   Si la disquette est endommagée, le message "CORRUPTED" s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche SAVE.



DISQUE DUR



1. Appuyez sur la touche HARD DISK.

   L'icône HARD DISK s'affiche à l'écran.

   Le nom de la partition s'affiche en même temps que le numéro correspondant (affiché à l'écran à trois caractères).

2. Tournez la molette pour faire défiler les partitions du disque dur par ordre alphabétique.

   Vous pouvez directement atteindre la partition souhaitée en précisant le numéro correspondant sur la pavé numérique de droite. Vous pouvez également faire défiler les partitions à l'aide des touches + / – du pavé numérique.

3. Lorsque vous avez sélectionné la partition sur laquelle vous souhaitez effectuer la sauvegarde, appuyez sur la touche ENTER pour y accéder.

4. Positionner la flèche de droite sur la fonction SAVE menu à l'aide des curseurs.

5. Sélectionnez le type de fichier à sauvegarder à l'aide des touche de défilement de page (SONG, MIDI F, STYLE, STYLES, etc.).

6. Appuyez sur la touche ENTER.

7. Tournez la molette pour sélectionner le fichier unique à sélectionner (Song, MIDIF, Style, etc.).

8. Confirmez toutes les invites de confirmation à l'aide de la touche ENTER pour sauvegarder le fichier sur le disque dur.

SAUVEGARDE DES FICHIERS MIDI

Si vous voulez mettre vos morceaux en lecture sur des instruments venant d'autres fabricants ou sur des ordinateurs, vous devez les sauvegarder au format MIDI sur des disquettes au format MS-DOS ou Atari. Le **WK2** sauvegarde les fichiers MIDI au format 0.

Pour sauvegarder des fichiers MIDI compatibles Général MIDI (GM), assurez-vous que la valeur ON est affectée au paramètre Général MIDI (voir le chapitre Général MIDI). Les paramètres de piste de Performance sont affectés aux commandes MIDI correspondantes (Bank Select MSB et LSB, Program Change, Volume, Pan, Control Change 91 et 93 pour les effets).

Si le morceau contient également une piste de paroles, elle est convertie en un événement de paroles. Le fichier final prend la forme d'un fichier MIDI Karaoké.

Tous les morceaux du **WK2** sauvegardés au format fichier MIDI sont également conformes au format GMX, afin de maintenir la compatibilité entre tous les instruments de la série WK avec un lecteur de disquettes intégré.

SAUVEGARDE DES STYLES DE MORCEAU

Les Styles de morceau peuvent uniquement être sauvegardés sur disquette à l'aide de la procédure “Save All”. En effet, ce type de fichier utilise plusieurs sections de l'instrument en même temps. La procédure “Save All” est donc la seule qui convient.

Effacer

La fonction Effacer (Delete) permet d'annuler un seul fichier d'une disquette ou d'une partition du disque dur.

DISQUETTE

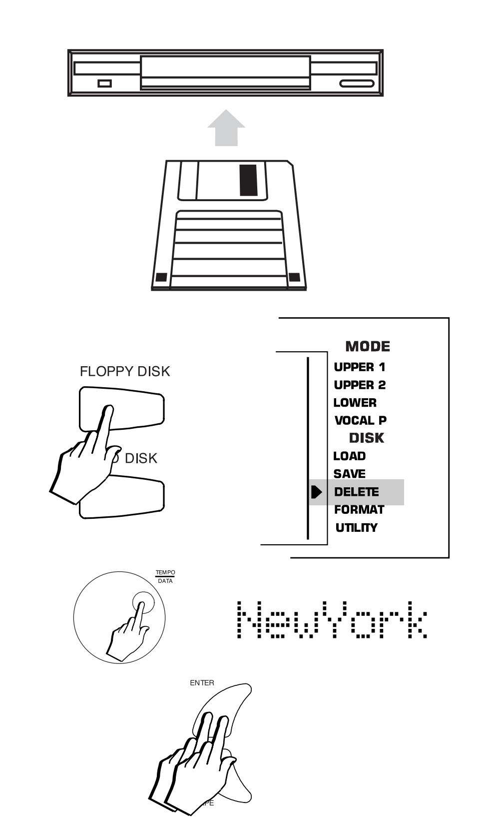
1. Insérez dans le lecteur la disquette qui contient le fichier à effacer.

2. Appuyez sur la touche FLOPPY DISK puis positionnez la flèche de droite sur la fonction DELETE disk menu à l'aide des curseurs.

3. Tournez la molette jusqu'à ce que le nom du fichier que vous souhaitez effacer s'affiche.

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour annuler le fichier.

   Après quelques instants, le fichier de la disquette est effacé.



DISQUE DUR

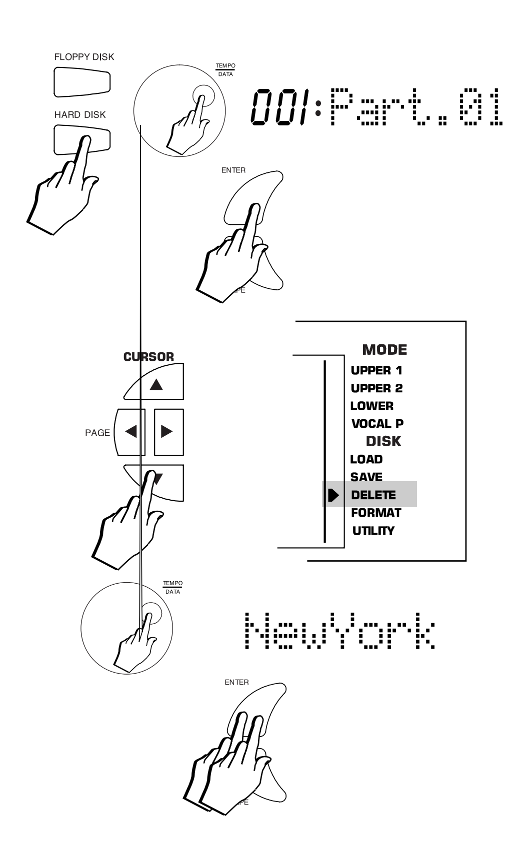
1. Appuyez sur la touche HARD DISK et tournez la molette jusqu'à ce que la partition désirée s'affiche.

2. Appuyez sur la touche ENTER.

3. Positionnez la flèche de droite sur la fonction DELETE du menu Disk à l'aide des curseurs.

4. Tournez la molette jusqu'à ce que le nom du fichier que vous souhaitez effacer s'affiche.

5. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour effacer le fichier.



Procédures de formatage de disquettes

Pour pouvoir lire et sauvegarder des données à partir de disquettes, elles doivent être aux formats reconnus par le **WK2** avant d'être utilisées. Si vous essayez d'utiliser une disquette ayant un format incompatible, le lecteur affiche une invite vous enjoignant à réessayer avec une autre disquette.

Vous disposez de deux opérations de formatage.

FORMAT 720 KO

Cette opération permet de formater une disquette 3,5" DD aux formats MS-DOS/Atari ST (capacité 720 ko).

FORMAT 1.44 MO

Cette opération permet de formater une disquette 3,5" HD au format **WK2** avec une capacité de 1,44 Mo. Le format est entièrement compatible avec le format standard MS-DOS afin de permettre l'échange de fichiers avec les instruments des séries WK et PK, et les ordinateurs sous MS-DOS, Windows, OS/2, Macintosh, certains modèles d'Atari et Amiga.

Le processus de formatage peut être effectué quel que soit le mode en cours. Vous pouvez par exemple formater une disquette pendant que vous jouez un Style.

PROCÉDURE DE FORMATAGE DES DISQUETTES

Les tâches de formatage sont effectuées dans la dernière page des fonctions Disk. Si vous formatez une disquette déjà utilisée, souvenez-vous que le formatage efface toutes les données présentes sur la disquette.

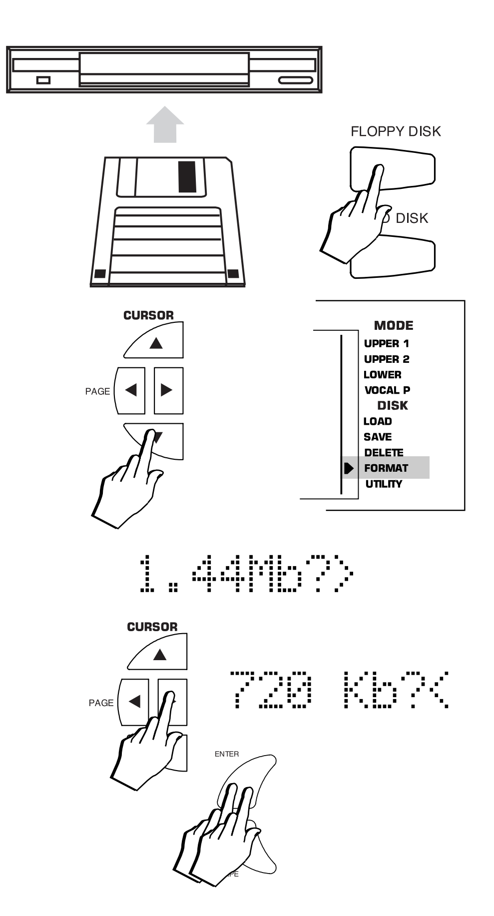
1. Insérez une nouvelle disquette (ou une disquette déjà utilisée) (type HD ou DD) dans le lecteur et appuyez sur la touche DISK.

2. A l'aide des curseurs, positionnez la flèche de droite à l'écran sur la fonction FORMAT.

   L'écran affiche le message : "1.44Mb?".

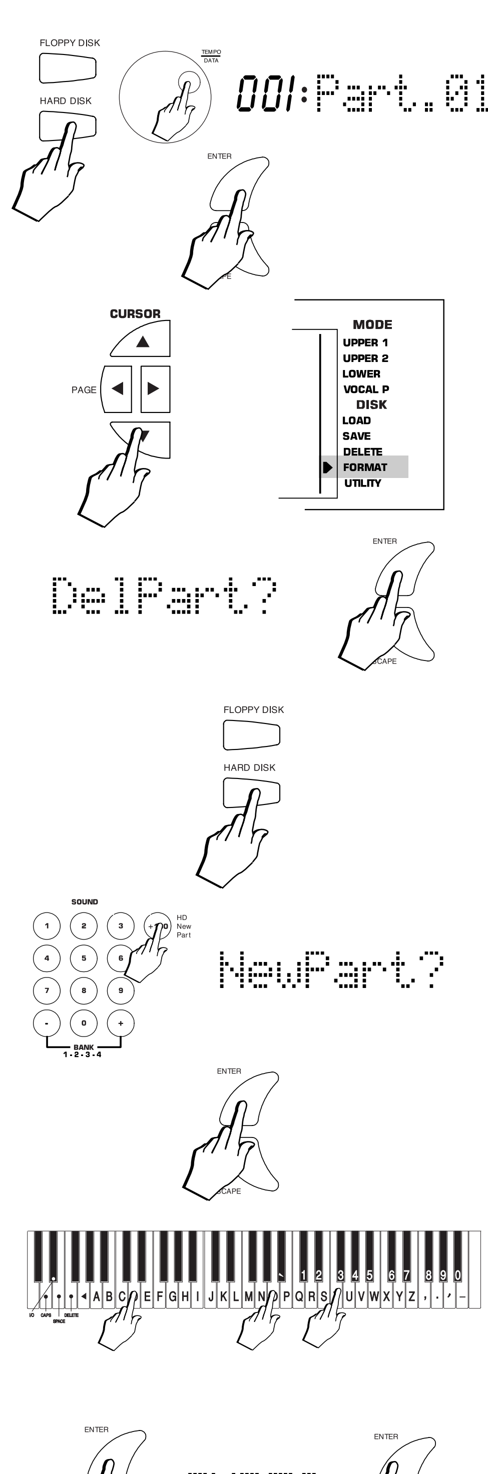
3. Si nécessaire, utilisez les touches de défilement de pages pour passer à la page suivante et sélectionner la procédure "720Kb?"

4. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour lancer la procédure de formatage.



PROCÉDURE DE FORMATAGE DES PARTITIONS DU DISQUE DUR

Cette opération vous permet d'effacer toutes les données contenues dans une partition. En conséquence, la partition est éliminée du répertoire du disque dur.



1. Appuyez sur la touche HARD DISK et tournez la molette pour sélectionner la partition souhaitée.

2 Appuyez sur la touche ENTER.

3 A l'aide des curseurs, positionnez la flèche de droite à l'écran sur la fonction FORMAT menu.

   L'écran affiche le message "DelPart?" pour demander confirmation du processus de formatage.

4 Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'invite puis appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour achever l'opération.

CRÉATION D'UNE NOUVELLE PARTITION (NEW PART)

Sur le pavé numérique de droite, la touche "+100/NEW" vous permet de créer une nouvelle partition lorsque vous travaillez sur disque dur.

1. Appuyez sur la touche HARD DISK.

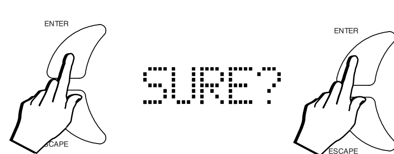
2. Appuyez sur la touche "+100/NEW".

   L'écran demande confirmation par l'invite : "New Part?".

3. Confirmez à l'aide de la touche ENTER.

4. A ce stade, vous pouvez saisir le nom de votre nouvelle partition.

   Utilisez le clavier pour écrire le nom. Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 caractères.



5. Appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran demande confirmation de l'opération par l'invite : "SURE ? ".

6. Appuyez de nouveau sur la touche ENTER.

   Après un court instant, la nouvelle partition sur disque dur est créée.

Utilitaires

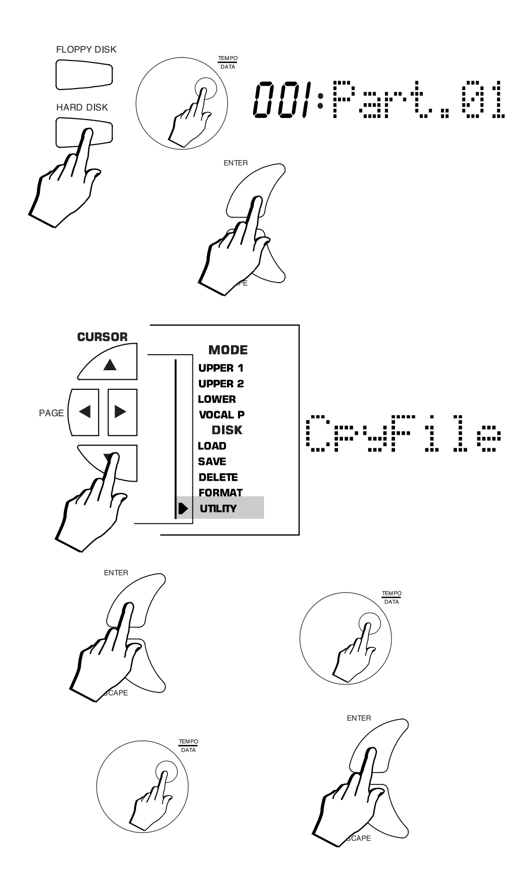
La page Utility contient des fonctions de gestion des fichiers très utiles, à la fois pour les disquettes et pour le disque dur.

Voici une liste des utilitaires disponibles.

COPY

Utilisez cette fonction pour copier des fichiers et des partitions.

Pour copier un fichier d'une partition vers une disquette, procédez comme suit :



1. Appuyez sur la touche HARD DISK.
2. Sélectionnez la partition désirée en tournant la molette (ou en utilisant les touches + / – du pavé numérique de droite).
3. Appuyez sur la touche ENTER.
4. Positionnez la flèche de droite sur la fonction UTILITY menu.

   L'écran affiche le message : "CpyFile".
5. Appuyez sur la touche ENTER puis tournez la molette pour sélectionnez le fichier que vous souhaitez copier.
6. Lorsque vous avez sélectionné le fichier désiré, appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran affiche trois options de destination parmi lesquelles vous pouvez choisir:

   Copy to floppy disk;

   Copy to a new Partition;

   Copy to an existing Partition
8. Sélectionnez la destination vers laquelle vous voulez copier (dans ce cas, la disquette) à l'aide de la molette.

   Assurez-vous qu'une disquette est insérée dans le lecteur.
9. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer et lancer la procédure de copie.

   Après quelques instant, la procédure s'accomplit.

Pour copier un fichier à partir d'une disquette vers une partition du disque dur, procédez comme suit :

1. Insérez la disquette contenant le fichier désiré dans le lecteur de disquettes puis appuyez sur la touche FLOPPY DISK.

   L'écran affiche le nom du premier fichier présent sur la disquette (les noms apparaissent par ordre alphabétique).
2. Positionnez la flèche de droite sur la fonction UTILITY menu.

   L'écran affiche le message : "CpyFile".
3. Appuyez sur la touche ENTER.

   Sélectionnez à présent le fichier à copier en tournant la molette.
4. Lorsque le fichier a été sélectionné, appuyez sur la touche ENTER.

   L'écran affiche les partitions du disque dur (par ordre alphabétique).
5. Sélectionnez la partition de destination en tournant la molette.
6. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer et lancer la procédure de copie.

   Après quelques instants, la procédure s'accomplit.

Pour copier tout le contenu d'une disquette vers une partition du disque dur, procéder comme suit:

1. Insérez la disquette sur laquelle vous travaillez dans le lecteur puis appuyez sur la touche FLOPPY DISK.
2. Positionnez la flèche de droite sur la fonction UTILITY menu à l'aide des curseurs.
3. A l'aide des touches de défilement de pages, choisissez l'option "Copy144" ou l'option "Copy720", selon la disquette insérée dans le lecteur.
4. Appuyez sur la touche ENTER.
5. Sélectionnez la partition de destination à l'aide de la molette ou du pavé numérique de droite.
6. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer l'opération.

Pour copier tout le contenu d'une partition vers une disquette, procédez comme suit:

1. Insérez la disquette que vous voulez utiliser dans le lecteur de disquettes puis appuyez sur la touche HARD DISK.
2. Sélectionnez la partition à copier à l'aide de la molette.
3. Appuyez sur la touche ENTER.
4. Positionnez la flèche de droite à l'écran sur la fonction UTILITY menu à l'aide des curseurs.
5. A l'aide des touche de défilement de pages, choisissez l'option "Copy144" ou l'option "Copy720", selon la disquette insérée dans le lecteur.

   Assurez-vous que la disquette que vous utilisez présente une capacité adéquate. Notez que la capacité d'une partition du disque dur est automatiquement formatée à 1,44 Mo. Si vous avez le moindre doute, utilisez toujours des disquettes 1,44 Mo.
6. Appuyez sur la touche ENTER.
7. Sélectionnez la destination (dans ce cas, la disquette) à l'aide de la molette (ou des touches +/– du pavé numérique de droite).
8. Appuyez deux fois sur la touche ENTER pour confirmer et lancer la procédure de copie.

Pour copier tout le contenu d'une partition sur une autre partition, utilisez la méthode décrite ci-dessus en sélectionnant la partition de destination au point 7 (une nouvelle partition ou une destination déjà existante que vous souhaitez remplacer)

OPTION DE PROTECTION DU DISQUE DUR

Cette option protège le disque dur d'opérations accidentelles qui pourraient irrémédiablement effacer un ou plusieurs fichiers.

Lorsque vous avez atteint la page Protection à l'aide des touches de défilement de page (voir les opérations de copie), vous pouvez modifier le statut ON/OFF de l'option de protection à l'aide de la molette.

Lorsqu'elle est activée (ON), le disque dur est protégé : vous ne pouvez effectuer aucune opération de sauvegarde (SAVE), d'annulation (DELETE) ou de formatage (FORMAT).

Lorsqu'elle est désactivée (OFF), le disque dur n'est plus protégé, ce qui vous permet d'effectuer des opérations de sauvegarde, d'annulation et de formatage.

Vérifiez le statut de la protection du disque dur lorsque vous travaillez sur disque dur.

FORMATAGE DU DISQUE DUR

Vous pouvez entièrement formater le disque dur du **WK2** et éliminer tous les fichiers de toutes les partitions ainsi que les partitions elles-mêmes.

Utilisez les touches de défilement de page pour sélectionner l'option FORMAT HD et appuyez sur la touche ENTER.

Une invite de confirmation s'affiche: "SURE?".

Avant de confirmer une seconde fois à l'aide de la touche ENTER, assurez-vous que vous n'allez pas effacer des données importantes. L'option FORMAT HD efface irrémédiablement toutes les données présentes sur le disque dur.

Vérifiez le statut de l'option de protection du disque dur lorsque vous travaillez sur disque dur.

Informations générales sur la manipulation des disquettes

Si vous travaillez pour la première fois avec des disquettes et que vous avez des doutes concernant leur manipulation, lisez les informations qui suivent.

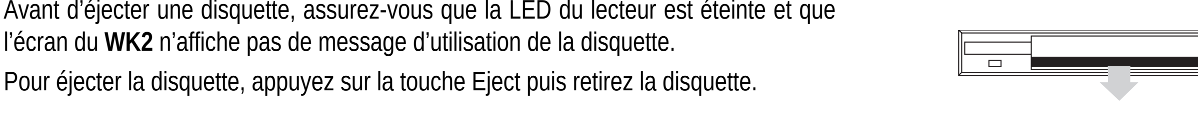
INSERTION D'UNE DISQUETTE DANS LE LECTEUR

Les disquettes doivent être insérées dans le lecteur dans le sens suivant : côté étiquette vers le haut et volet vers l'avant. Poussez fermement la disquette jusqu'à sentir un déclic indiquant qu'elle est en place.

Ne forcez pas et tenez la disquette bien droite lorsque vous l'insérez.



ÉJECTER UNE DISQUETTE



Avant d'éjecter une disquette, assurez-vous que la LED du lecteur est éteinte et que l'écran du **WK2** n'affiche pas de message d'utilisation de la disquette.

Pour éjecter la disquette, appuyez sur la touche Eject puis retirez la disquette.

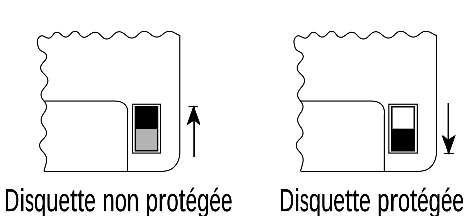
TAQUET DE PROTECTION EN ÉCRITURE

Les disquettes disposent d'un taquet de protection en écriture qui vous permet de protéger les données importantes.

Pour éviter de sauvegarder des données sur une disquette et donc d'effacer d'autres données, glissez le taquet vers le bas pour « ouvrir » la fenêtre.

Pour pouvoir sauvegarder des données sur une disquette, glissez le taquet vers le haut pour fermer complètement la fenêtre.

Utilisez un stylo ou tout autre objet pointu pour positionner le taquet tel que décrit cidessus.



Disquette non protégée Disquette protégée

MANIPULATION DES DISQUETTES

Lorsque vous manipulez des disquettes, il est important de respecter certaines précautions pour éviter tout dommage ou toute perte de données.

- N'ouvrez pas le volet de protection et ne touchez pas la surface de la disquette.
- Ne transportez pas le **WK2** avec une disquette insérée dans le lecteur. En raison des vibrations, la tête du lecteur pourrait rayer la disquette et la rendre inutilisable.
- Ne stockez pas et ne placez pas de disquettes près de postes de télévision, de moniteurs d'ordinateur, de haut-parleurs, de transformateurs ou de tout autre appareil susceptible de générer un champ magnétique. Cela pourrait rendre la disquette inutilisable.
- Ne stockez pas ou ne placez pas des disquettes dans des endroits exposés à des températures extrêmes, à un fort taux d'humidité, à la lumière directe du soleil ou à la poussière et à la saleté.
- Ne placez pas d'objet sur une disquette.
- Replacez les disquettes dans leur boîte de protection.

SAUVEGARDE DE COPIES

Nous vous conseillons de garder des copies de sauvegarde de toutes vos disquettes. Les copies de sauvegarde de vos documents sont extrêmement importantes en cas de perte des originaux, s'ils sont endommagés, ou en cas de perte des données contenues dans l'instrument.

Pour copier des données d'une disquette à l'autre, il est nécessaire de passer d'abord par la RAM : chargez d'abord l'originale en RAM puis sauvegardez-la sur la disquette de sauvegarde.

NETTOYAGE DE LA TÊTE DU LECTEUR DE DISQUETTES

Après une période d'utilisation prolongée, des erreurs de sauvegarde et de chargement peuvent survenir fréquemment en raison de la saleté de la tête de lecture. Cela indique que la tête du lecteur doit être nettoyée. Vous pouvez réaliser ce nettoyage à l'aide d'un kit de nettoyage de bonne qualité pour lecteur de disquettes 3,5" (double-face). N'utilisez pas de kit de nettoyage pour lecteur de disquettes simple face.

1. Humidifiez la disquette de nettoyage à l'aide du liquide nettoyant.
2. Insérez la disquette de nettoyage dans le lecteur de disquettes.
3. Effectuez une opération de chargement. Un message d'erreur apparaît. C'est tout à fait normal.
4. Après environ 10 secondes, éjectez la disquette.

   NB. : N'utilisez pas le lecteur de disquettes pendant 5 minutes environ.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DES DISQUETTES WK2 AVEC UN ORDINATEUR

A l'instar du système d'exploitation MS-DOS, le **WK2** affecte des noms de fichier d'un maximum de 8 caractères suivis d'une extension d'identification de 3 caractères.

Dans les systèmes Macintosh, OS/2 et Windows 95, le nom de fichier peut être plus long. Lorsque vous modifiez le nom sur ces types de systèmes, vous devez respecter les règles suivantes:

- Ne modifiez pas l'extension du fichier car elle permet d'identifier le type de fichier et donc sa structure relative.
- Ne saisissez pas de nom de fichier supérieur à 8 caractères.

De plus, étant donné certaines limites inhérentes aux systèmes MS-DOS et Atari (que les autre systèmes ne possèdent pas), il est essentiel de tenir compte des indications suivantes:

- N'insérez pas d'espaces dans le nom de fichier (ex. : «MY FILE»). Le système MS-DOS ne peut reconnaître les noms de fichiers contenant des espaces. Pour séparer le nom en deux parties tout en conservant la compatibilité MS-DOS, vous devez procéder comme suit:

  Séparez les deux parties à l'aide du tiret de soulignage (ex. : «MY_FILE»).
- N'affectez pas le même nom à deux fichiers, même si l'un est en majuscules et l'autre ne minuscules (ex. : «MYFILE» et «myfile»). En effet, les systèmes MS-DOS et Atari ne font aucune distinction entre les caractères en minuscules et les caractères en majuscules.ters.

• 6 Morceaux

QU'EST-CE QU'UN MORCEAU ?

Un morceau est un enregistrement multi-piste de plusieurs parties instrumentales, chacune correspondant à une piste.

Les morceaux peuvent être chargés à partir de disquettes dans les formats suivants : **WK2,** PK, CD et Standard MIDI File (SMF 0 ou 1).

Les pistes contiennent des événements MIDI qui correspondent à plusieurs types de messages MIDI. Ces messages se divisent comme suit : messages de Note, de Pitch Bend et de Program Change, ainsi qu'une série de messages de Control Change qui contrôlent des fonctions telles que Bank change pour les sons, la pédale de sustain, le volume, le panoramique et plusieurs autres paramètres. Les événements MIDI captés par les pistes ne sont pas des véritables sons mais des messages qui communiquent avec le générateur de sons interne du **WK2** ou avec un expandeur externe contrôlé par le **WK2**. Un morceau ne représente qu'une liste d'événements MIDI pour chaque piste.

LA PERFORMANCE DE MORCEAU

Un morceau **WK2** est régis par la Performance de morceau (Song-Performance) qui lui est associée. Lorsqu'un morceau est chargé à partir de disquettes ou sauvegardé au format MIDI File, tous les paramètres de la Performance associée se retrouvent dans les messages MIDI de chaque piste (Program Change, Pan, Volume, effets).



STYLE
96 - 103

SONG STYLE
104 - 110

SONG
111 - 117

Sélection et lecture des morceaux

Le **WK2** peut sauvegarder jusqu'à 7 morceaux dans le groupe de morceaux de la section utilisateur 111 – 171 (selon la capacité mémoire maximale).

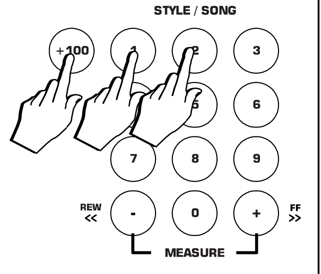
SÉLECTION D'UN MORCEAU

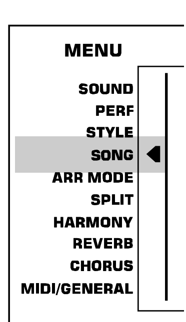
Reportez-vous au chapitre DISQUETTE pour de plus amples explications concernant la manière de charger en mémoire des morceaux et des fichiers MIDI à partir de disquettes ou du disque dur.

- Précisez le numéro du morceau désiré (111-117).

  Par exemple : Pour sélectionner le morceau 112, précisez d'abord les centaines à l'aide de la touche 100+, puis saisissez les deux chiffres suivants '1' et '2'.

  La flèche de gauche à l'écran se positionne automatiquement sur la fonction SONG menu.





__Remarque__ : Lorsque vous chargez un morceau en mémoire, la destination sélectionnée correspond à la destination suivante disponible. La procédure est cyclique. Par exemple, si l'emplacement de morceau 111 est déjà occupé, la destination de chargement suivante sera l'emplacement 112. Lorsque tous les emplacements sont occupés, la procédure reprend au départ et sélectionne l'emplacement 111, effaçant le morceau précédemment chargé.

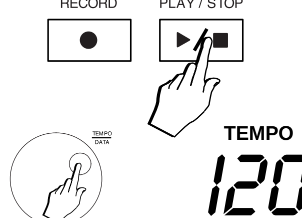
LECTURE D'UN MORCEAU

Si vous sélectionnez un morceau contenu en mémoire, vous pouvez lancer la lecture selon la procédure suivante.

1. Après avoir sélectionné le morceau, appuyez sur la touche PLAY/STOP pour lancer la lecture.

   Pendant la lecture, les afficheurs de tempo contrôlent le tempo et le compteur de mesures affiche la position en cours du morceau.



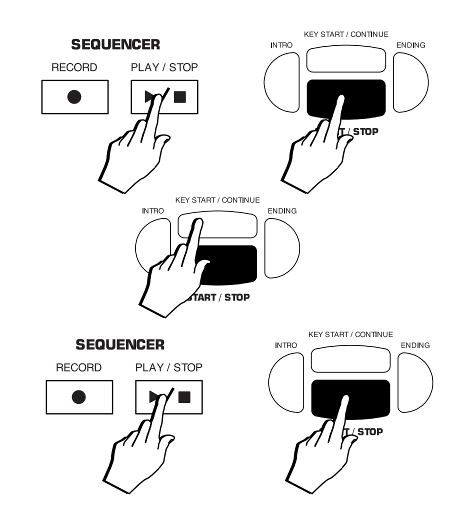


2. Tournez la molette (TEMPO/DATA) si vous souhaitez modifier la vitesse de lecture (Tempo).

La molette est activée pour modifier le tempo durant la lecture.

3. Appuyez sur la touche PLAY/STOP ou START/STOP pour arrêter la lecture.

   Le morceau s'arrête à ce point précis (voir compteur de mesures).



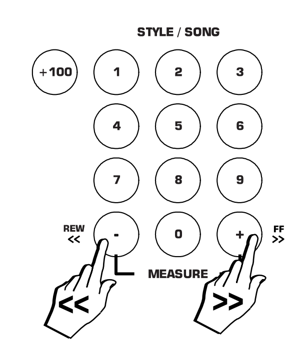
4. Appuyez sur la touche KEY START/CONTINUE pour relancer le morceau à partir du point où il a été arrêté.

5. Appuyez sur la touche STOP puis PLAY pour lancer le morceau depuis le début.

Si vous souhaitez lancer la lecture d'un morceau ou d'un fichier SMF directement à partir d'une disquette sans charger les données en RAM, reportez-vous à la procédure Direct from Disk expliquée dans le chapitre Disquette.

FONCTIONS FF / REW

Lorsqu'un morceau est en mémoire, vous pouvez utiliser les touches FF/REW du pavé numérique de gauche. Ces deux touches vous permettent d'avancer ou de rembobiner un morceau mesure par mesure. Cela vous offre la possibilité d'étudier le morceau en détail à partir de n'importe quel point (sans obligatoirement revenir au début du morceau à chaque fois).



∞ Pour effectuer une avance rapide, maintenez enfoncée la touche FF>> puis relâchez-la au point souhaité.

∞ Pour rembobiner rapidement le morceau, maintenez enfoncée la touche REW<< puis relâchez-la au point souhaité.

∞ Pour vous rendre directement à une mesure précise, maintenez enfoncées les deux touches FF et REW puis précisez le numéro de la mesure souhaitée à l'aide des touches numériques du clavier (les deux dernières octaves les plus hautes). Les numéro s'affichent dans une zone de saisie qui s'active lorsque vous appuyez sur les deux touches FF/REW. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer le numéro et aller à une mesure précise.

Pour écouter la lecture du morceau à partir de n'importe quel point, utilisez la touche KEY START/CONTINUE. Si vous utilisez la touche PLAY/STOP, le morceau recommence au début (mesure 1). Pendant la lecture, vous pouvez librement utiliser les touches FF>> et REW<<..

***REMARQUE** : Les touches FF/REW ne peuvent être utilisées que sur des morceaux se trouvant en mémoire. Elles sont désactivées en mode Style de morceau (SONG STYLE) et lorsque la lecture des morceaux est effectuée selon la procédure DIRECT FROM DISK*

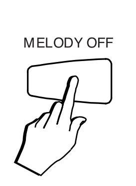
ANNULATION D'UN MORCEAU (FONCTION CLEAR)

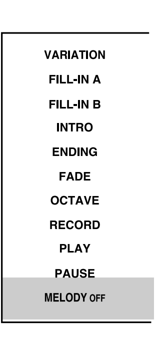
Si vous n'êtes pas satisfait de la piste d'un morceau ou d'un fichier MIDI, vous pouvez l'effacer selon les instructions que vous trouvez au chapitre des Styles de morceau, après la fonction CLEAR. Après avoir sélectionné le morceau (111 - 117), vous pouvez effacer tout le fichier du morceau (ALL), le tempo (TEMPO), la piste commune (COMMON), et toutes les pistes (parmi les 16) que vous avez sélectionnées à l'aide de la molette.

FONCTION MELODY OFF

La fonction MELODY OFF vous permet d'écouter la lecture du morceau sans la mélodie. Pratique pour un chanteur de pouvoir chanter simplement avec l'accompagnement ou de pouvoir jouer en même temps que le morceau.

Appuyez sur la touche MELODY OFF pour annuler la lecture de la mélodie - l'afficheur correspondant s'active pour signaler que la fonction est activée.





LECTURE DE TOUS LES MORCEAUX (FONCTION PLAY ALL SONGS)

Cette fonction vous permet de lire tous les morceaux ou les fichiers MIDI présents sur une disquette ou dans une partition du disque dur sans charger au préalable toutes les données en mémoire.

Après avoir inséré la disquette dans le lecteur ou sélectionné la partition du disque dur et appuyé sur la touche ENTER, appuyez simplement sur la touche PLAY ALL SONGS pour lancer la lecture.



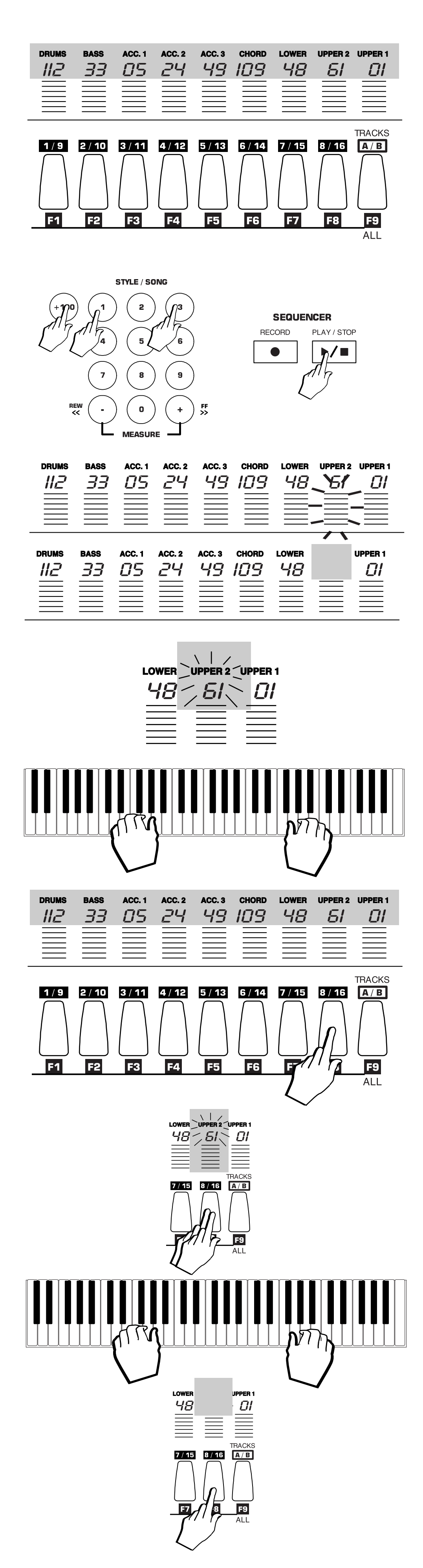
LECTURE D’UN MORCEAU AVEC UNE PISTE EN TEMPS RÉEL

Les pistes de la plupart des morceaux que vous chargez dans votre **WK2** sont utilisées par le séquenceur. Vous pouvez rapidement le vérifier en regardant le statut des pistes à l’écran. Si elles sont toutes activées, y compris les pistes 09-16 (utilisez la touche de fonction F9 pour faire défiler les pistes [01-08] et [09-16], vous découvrirez qu’il n’y a pas de pistes libres permettant de jouer en même temps que la lecture du morceau.

Si une ou plusieurs pistes sont désactivées, cela signifie qu’elles ne sont pas utilisées par le séquenceur.

Si vous souhaitez jouer en même temps que votre morceau, vous pouvez :

- A) soit libérer l’une des pistes utilisées par le morceau,
- B) soit activer l’une des pistes non utilisées par le morceau.



A. Libérer l’une des pistes utilisées par le séquenceur

1. Sélectionnez un morceau puis appuyez sur la touche PLAY/STOP pour lancer la lecture.

   Vérifiez quelles pistes ne sont pas utilisées pour le morceau.

2. Appuyez sur l’une des touches de fonction correspondant à une piste utilisée.

   Les afficheurs de volume commencent à clignoter indiquant que la piste est active.

3. Appuyez une deuxième fois sur la touche de fonction correspondant à la piste activée.

   Le numéro du son de la piste est effacé et la piste arrête de jouer.

4. Appuyez encore une fois sur la même touche de fonction.

   Le numéro du son de la piste commence à clignoter. La piste correspondante est libérée du séquenceur, elle est activée pour jouer en temps réel.

5. Jouez sur le clavier.

   Vous pouvez entendre le son précédemment affecté à la piste du séquenceur. Vous pouvez maintenant jouer en même temps que le morceau.

6. Pour affecter de nouveau la piste au séquenceur, appuyez sur la même touche de fonction.

   La piste est activée, elle est de nouveau utilisée par le séquenceur et commence à jouer les notes enregistrées du morceau.

B. Activer l’une des pistes non utilisées par le morceau.

1. Appuyez deux fois sur une touche de fonction correspondant à une piste non utilisée par le morceau (off).

   La piste de met à clignoter.

2. Jouez sur le clavier.

   Vous pouvez entendre le son affecté à la piste.

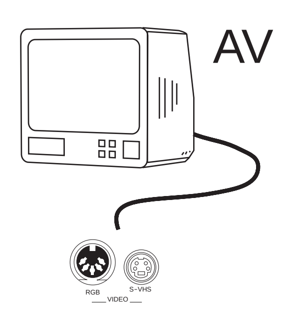
3. Appuyez sur la même touche pour désactiver la piste.

   La piste est désactivée pour le jeu.

Affichage des paroles

Si votre morceau ou votre fichier MIDI contient une piste avec des paroles, un moniteur externe peut afficher les paroles pendant la lecture. Cela vous permet de chanter en même temps que le morceau.

En public, les paroles peuvent être projetées sur un moniteur couleur externe pour que l'assistance puisse également chanter (application Karaoké).



Pour afficher les paroles sur un moniteur externe ou une télévision

1 Reliez le connecteur RGB ou S-VHS à une télévision ou un moniteur.

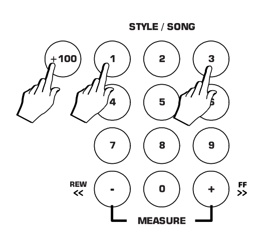
   Le **WK2** est paramétré par défaut pour communiquer avec des systèmes vidéo répondant à la norme PAL. Pour les systèmes américains utilisant la norme NTSC, affectez la valeur NTSC au paramètre "Video Select Mode" (dans les fonctions «MIDI/GENERAL»). Si votre télévision est équipée de la prise S-VHS, utilisez le connecteur S-VHS du **WK2**. Reportez-vous au chapitre Général MIDI pour de plus amples détails.

   Reportez-vous également à la section "Connexions" du chapitre 2, Concepts de base.



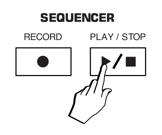
2. Allez en page 7 des fonctions MIDI/GENERAL et affectez la valeur ON à l'option "TV text" afin d'activer la connexion entre le clavier et le poste de télévision.

   Utilisez la molette ou les touches +/– du pavé numérique de droite pour passer du statut On au statut Off.



3. Réglez la télévision sur le canal AV.

   Pour sélectionner le canal AV, consultez le manuel d'utilisation du poste de télévision. Les moniteurs d'ordinateur ou les vidéos fonctionnent normalement en mode



• 7 Styles de morceau (Song Styles)

Un Style de morceau est un morceau de 8 pistes obtenu par enregistrement d'un Style (ROM ou utilisateur) avec les pistes de clavier (Upper 1, Upper 2, Lower). Les Styles de morceau détectent les accords qui lancent les patterns d'accompagnement de Styles sur une piste d'accord. Vous pouvez choisir d'enregistrer une ou plusieurs pistes de clavier à votre convenance. Pendant l'enregistrement, vous pouvez exploiter les patterns Intro, Fill et Ending et modifier les Styles à votre gré. En pratique, ce que vous jouez en temps réel avec un Style est enregistré par le séquenceur en mode d'enregistrement d'un Style de morceau (Song Style Record) afin de créer un nouveau Style de morceau.

Le séquenceur utilise jusqu'à 8 pistes pour enregistrer un Style de morceau : 5 pistes sont associées aux patterns d'accompagnement (Drum, Bass, Acc3, Acc2, Acc1) et 3 aux pistes de clavier (Upper 1, Upper 2, Lower).

Les Styles de morceau venant de disquettes au format **WK2** peuvent uniquement être chargés en RAM à l'aide de la procédure de chargement de tous les fichiers (Load All).

Les Styles de morceaux sont similaires aux morceaux à bien des égards mais ils ne contiennent pas de piste de paroles.

LES PERFORMANCES DES STYLES DE MORCEAU

Un Style de morceau est régis par une seule Performance associée de Style de morceau qui détermine le jeu des Styles de morceau. Cela simplifie l'enregistrement des Styles de morceau : en effet, toutes les informations nécessaires à l'enregistrement et à la lecture sont contenues dans la Performance. Il est donc inutile de régler les paramètres pendant l'enregistrement. Lorsque vous enregistrez un Style de morceau, il vaut mieux préalablement programmer la Performance de Style de morceau.

Un Style de morceau ne peut pas être sau vegardé au format Midi Files mais au format Save All.

Sélection et lecture d'un Style de morceau

Le **WK2** peut mémoriser jusqu'à 7 Styles de morceau vers les emplacements numérotés de 104 à 110 (section utilisateur (USER)).

SÉLECTIONNER UN STYLE DE MORCEAU

Reportez-vous au chapitre DISQUETTE pour de plus amples explications concernant la manière de charger des Styles de morceau à partir de disquettes vers la mémoire du **WK2**.

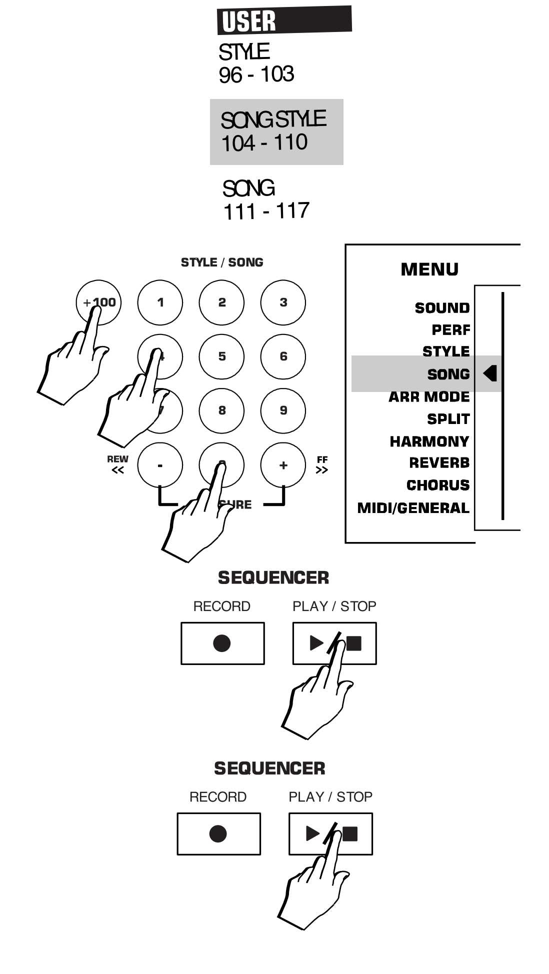
1. Précisez le numéro correspondant au Style de morceau désiré sur le pavé de sélection de gauche.

   La flèche de gauche à l'écran se positionne automatiquement sur la fonction SONG menu.

2. Appuyez sur la touche PLAY/STOP pour lancer la lecture du Style de morceau.

3. Vous pouvez arrêter la lecture du Style de morceau à tout moment en appuyant sur la touche STOP.

   NB. : Lorsque vous appuyez sur la touche START/STOP, le dernier Style sélectionné est lancé. En revanche, lorsque vous appuyez sur la touche PLAY/STOP, cela lance le dernier morceau sélectionné - ou cela n'a aucun effet si l'emplacement correspondant est vide.



Lecture d'un Style de morceau en temps réel

Dans la plupart des cas, le séquenceur utilise toutes les pistes des Styles de morceau. Vous pouvez le vérifier très rapidement en regardant le statut des pistes à l'écran. Si elles sont toutes activées, cela signifie qu'elles sont toutes utilisées par le séquenceur.

Si une ou plusieurs pistes sont désactivées, cela signifie qu'elles ne sont pas utilisées par le séquenceur. Si vous souhaitez jouer sur l'une des pistes de clavier durant la lecture du Style de morceau, vous pouvez :

- A) soit libérer l'une des pistes de clavier utilisées par le Style de morceau,
- B) soit activer ne piste de clavier non utilisée par le Style de morceau.

  Remarque : Les pistes d'accompagnement peuvent uniquement être désactivées - elles ne peuvent être utilisées pour le jeu en temps réel.

Ces deux possibilités vous sont expliquées dans le chapitre Morceaux.

Durant la lecture du Style de morceau, il est possible d'accéder aux pistes de clavier (UPPER 1, UPPER 2, LOWER) à l'aide des touches correspondantes ou des touches de fonction (F7, F8, F9).

Enregistrement des Styles de morceau

Les Styles de morceau offrent un excellent moyen de préparer les accompagnements pour un soliste. Par exemple, vous pouvez enregistrer deux pistes de clavier (Upper 2 & Lower) avec des accompagnements, puis utiliser la piste Upper 1 pour jouer la mélodie en temps réel pendant la lecture du Style de morceau.

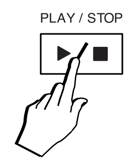
Les Styles de morceau enregistrent tous les réglages du panneau de commandes effectués pendant l'enregistrement : modifications de Styles, utilisation des Intro, Fills, Endings, Fade In/Out, activation/désactivation des effets et de l'harmonie, etc. Les événements générés par les réglages sont enregistrés dans la piste COMMON.

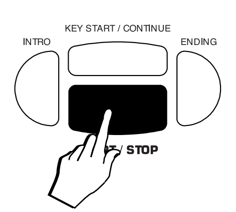
Les pistes commune (COMMON) et d'accord (CHORDS) sont automatiquement activées lorsque vous entrez en mode d'enregistrement d'un Style de morceau (Song Style Record).

Avant d'enregistrer un Style de morceau, il est important d'effacer entièrement la mémoire du séquenceur afin d'exploiter au maximum la capacité de RAM, mais également d'éviter de sauvegarder le Style de morceau avec des éléments indésirables. Étant donné que le Style de morceau est sauvegardé sous forme d'un ensemble de données globales, tout ce qui est contenu en RAM fait également partie du Style de morceau. Il est donc préférable d'enregistrer le Style de morceau sur une RAM vide.

Pour vider la RAM de son contenu, reportez-vous à la fonction CLEAR à la fin de ce chapitre. Utilisez l'option Clear «InitSEQ» (cela vous permet de conserver toutes vos Performance et vos échantillons).

LE MODE D'ENREGISTREMENT D'UN STYLE DE MORCEAU (SONG STYLE RECORD)





1. Appuyez sur la touche RECORD : le premier emplacement libre de Style de morceau est automatiquement affecté à l'enregistrement.

   A ce stade, si vous appuyez sur la touche PLAY/STOP, le séquenceur commence à enregistrer. Il vous permet d'enregistrer les pistes en temps réel sans l'accompagnement.

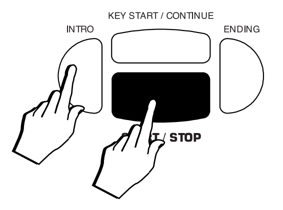
   Pendant que vous jouez, le **WK2** enregistre les réglages du panneau de commandes ainsi que toutes les opérations que vous effectuez.

   La piste d'accord (CHORD) n'est automatiquement activée que si elle est vide. Les pistes de clavier ne sont enregistrées que si leurs afficheurs apparaissent à l'écran.

   Il est possible de commencer avec ou sans accompagnement automatique.

Enregistrement

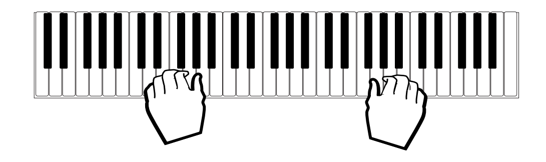
Si vous avez déjà lancé l'enregistrement des pistes de clavier sans accompagnement, vous pouvez introduire des accompagnements de la manière suivante :



2. Appuyez sur la touche INTRO si vous voulez lancer les accompagnements avec une introduction.

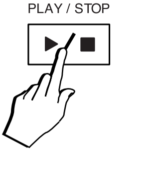
   Vous pouvez également utiliser les patterns de Fill ou Ending comme introduction. Vous pouvez utiliser la fonction Fade In pour introduire graduellement les accompagnements avec une augmentation graduelle du volume.

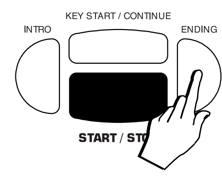
3. Appuyez sur la touche START/STOP pour lancer les accompagnements automatiques.



4. Commencez à jouer.

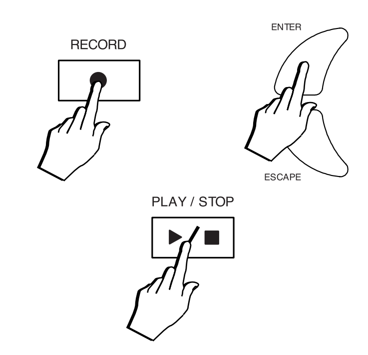
5. Procédez à présent comme avec un Style normal.
   - Utilisez les Fills ;
   - Modifiez la variation ;
   - Modifiez le Style ;
   - Utilisez les Pads ;
   - Réglez les volumes ;
   - Utilisez les pédales (Volume et/ou Damper);
   - Modifiez les sons, etc.





6. Lorsque vous souhaitez terminer votre Style de morceau, vous pouvez :
   - Arrêter le séquenceur à l'aide de la touche PLAY/STOP ; ou
   - Arrêter le séquenceur à l'aide d'un pattern ENDING.

ÉCOUTER LA LECTURE DU STYLE DE MORCEAU

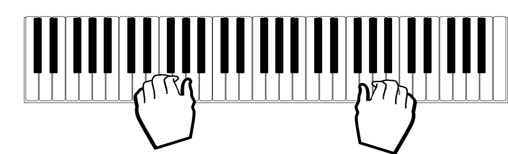


1. Lorsque vous avez fini d'enregistrer le Style de morceau, appuyez sur la touche RECORD ou ESCAPE afin de quitter le séquenceur.

2. Appuyez sur la touche PLAY/STOP pour lancer la lecture.

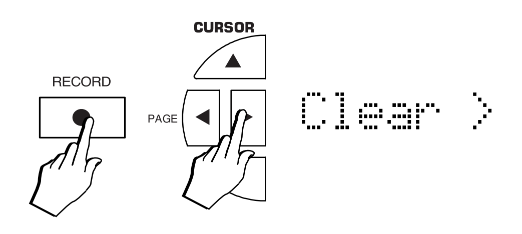
3. Si une piste de clavier n'est pas utilisée par le séquenceur, vous pouvez l'utiliser pour jouer en même temps que le Style de morceau.

   REMARQUE : Les touches FF>> et REW<< ne sont pas activées en mode Style de morceau. Reportez-vous au chapitre Morceau pour de plus amples explications sur leur utilisation.



Effacer un Style de morceau (Morceau utilisateur / Style)

Si le Style de morceau ne vous convient pas, vous pouvez intervenir en effaçant certains paramètres à l'aide de la fonction CLEAR. La fonction CLEAR est intégrée aux opérations d'enregistrement (RECORD).



- Maintenez enfoncée la touche RECORD pendant quelques secondes pour accéder à la fonction CLEAR.

  L'écran affiche plusieurs options Clear que vous pouvez maintenant sélectionner à l'aide des touches de défilement de page (▶).

1. ALL : permet d'initialiser tous les événements enregistrés du Style de morceau à l'exception de la dernière Performance enregistrée. En pratique, seules les séquences enregistrées sont effacées du dernier Style de morceau enregistré.

All >

2. CHORD : Lorsque la piste d'accord est vide, le mot CHORD commence à clignoter à l'écran (signifiant qu'il est prêt à enregistrer des événements d'accord). La piste d'accord ne peut être enregistrée que la première fois ; si vous souhaitez réenregistrer la piste d'accord (pour effacer les événements erronés), vous devez effacer toute la piste à l'aide de la fonction Clear CHORD.

Chord >

3. LOWER : Efface la piste 7.

Lower >

4 UPPER 2 : Efface la piste 8.

Upper2 >

5. UPPER 1 : Efface la piste 9.

Upper1 >

6. PAD : Efface tous les événements de Pad.

Pads >

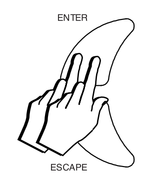
7. TEMPO : Efface les événements de tempo se trouvant dans la piste de tempo.

Tempo >

8. COMMON : La piste Common enregistre tous les événements produits par réglages effectués durant l'enregistrement (changements de variation, Fill, etc.). Clear Common efface tous ces types d'événements de l'enregistrement.

Common <

Pour effacer, il suffit de sélectionner le type d'événement désiré à l'aide des touches de défilement de page, d'appuyer une fois sur la touche ENTER puis de confirmer en appuyant de nouveau sur ENTER.



Les Styles de morceau demeurent intacts en mémoire même lors de la mise hors tension de l'instrument. Néanmoins, pour éviter d'effacer des données de manière intempestive, il est préférable de les sauvegarder sur disquettes ou sur disque dur (utilisez la commande Save All) pour une utilisation ultérieure.

Vous pouvez également effectuer l'opération CLEAR sur les morceaux utilisateur et les Styles utilisateur.

NOM DU STYLE DE MORCEAU

Pour affecter un nouveau nom à votre Style de morceau, entrez d'abord en mode d'enregistrement de Style de morceau.

Utilisez les touche de défilement de page pour activer la fonction d'écriture des noms et suivez la procédure décrite au paragraphe Nom de la Performance en page 31.

Important : Pour écouter des morceaux ou des Styles de morceau, la flèche doit s'afficher près de la fonction SONG menu. De toutes manières, la fonction SONG est automatiquement sélectionnée chaque fois que vous appuyez sur la touche PLAY/STOP.

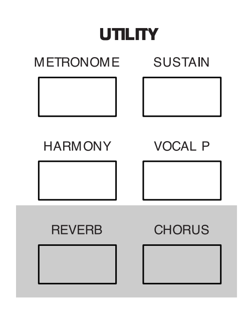
• 8 Processeur numérique de signal (DSP)

Le **WK2** vous permet d'affecter les Performances (Style/RealTime, Song Style et Song Performances) au processeur numérique multi-effet intégré qui rend la sonorité générale plus réaliste.

La section du processeur numérique de signal (Digital Signal Processor) se compose de deux unités qui traitent les Performances avec des effets de réverbération et de délai/modulation.

Chaque processeur possède une commande d'envoi des effets permettant de régler indépendamment le niveau de l'effet pour chaque piste de la Performance en cours.

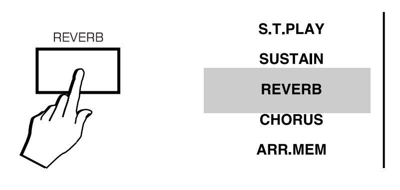
Les touches qui commandent le DSP se trouvent dans la section des utilitaires :



RÉVERBÉRATION

Lorsqu'elle est activée (afficheur correspondant activé), la Performance en cours est traitée par la réverbération affectée à l'unité Reverb DSP. Le signal général traité peut être entendu dans les haut-parleurs internes, il est disponible aux sorties stéréo de gauche et de droite.

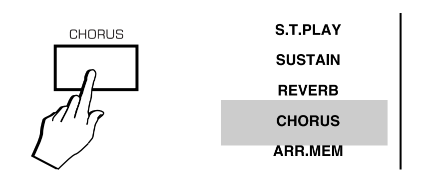
Lorsqu'elle est désactivée (afficheur désactivé), le signal n'est pas traité par le DSP.



CHORUS

Lorsque cet effet est activé (afficheur correspondant activé), la Performance en cours est traitée par le type de modulation affectée à l'unité Chorus du DSP. Le signal général traité peut être entendu dans les haut-parleurs internes, il est disponible aux sorties stéréo de gauche et de droite.

Lorsque cet effet est désactivé (afficheur désactivé), le son n'est pas traité par le DSP.



***NB**. : Pour modifier l'effet de rotation (Rotary) en passant de lent (Slow) à rapide (Fast) et inversement, utilisez les touches ENTER ou ESCAPE.*

Affectation des types d'effets

La méthode utilisée pour sélectionner et affecter les effets à la Performance en cours est la même quel que soit le mode en cours (Style/Real Time, Song Style, Song).

COMMENT SÉLECTIONNER LES TYPES D'EFFETS

1. Appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche de gauche se positionne sur la fonction REVERB ou CHORUS menu.

   L'écran affiche le type d'effet sélectionné pour cette Performance.

2. Utilisez les touches de défilement de page pour affecte un type d'effet différent au processeur sélectionné.

   Cette opération vous permet de faire défiler les 22 effets disponibles dans les deux unités DSP.

   Vous pouvez sélectionner un effet dans les deux unités DSP.

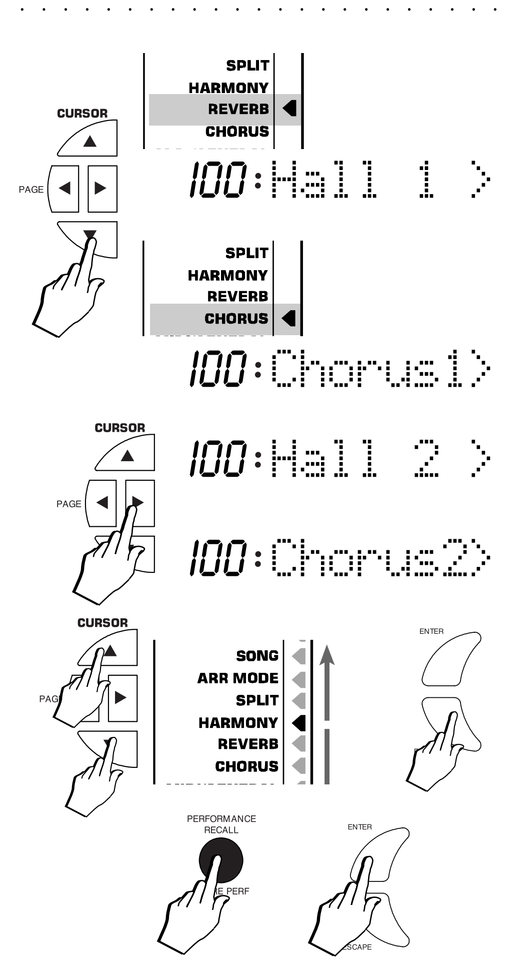
   Vous pouvez également modifier le volume général à l'aide de la molette ou des touches +et – du pavé numérique de droite.

3. Vous pouvez quitter la fonction d'effet en cours en déplaçant la flèche ou en appuyant sur la touche ESCAPE.

   Les types (ou le type) d'effets sélectionnés sont alors affectés à la Performance en cours.

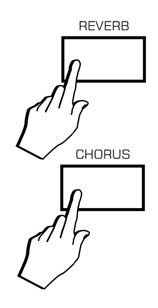
4. Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE puis confirmez à l'aide de la touche ENTER pour sauvegarder les modifications de la Performance en cours.

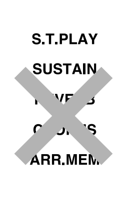
   Si vous sélectionnez un autre Performance ou si vous resélectionnez la même Performance sans sauvegarder les modifications, les nouveaux effets assignés sont perdus et les réglages initiaux sont restaurés.



DÉSACTIVER (BYPASSER) LES EFFETS

Pendant que vous jouez, vous pouvez bypasser un ou les deux types d'effets affectés à la Performance en cours.





- En appuyant sur la touche REVERB ou CHORUS, vous pouvez passer du statut activé (ON) au statut désactivé (OFF).

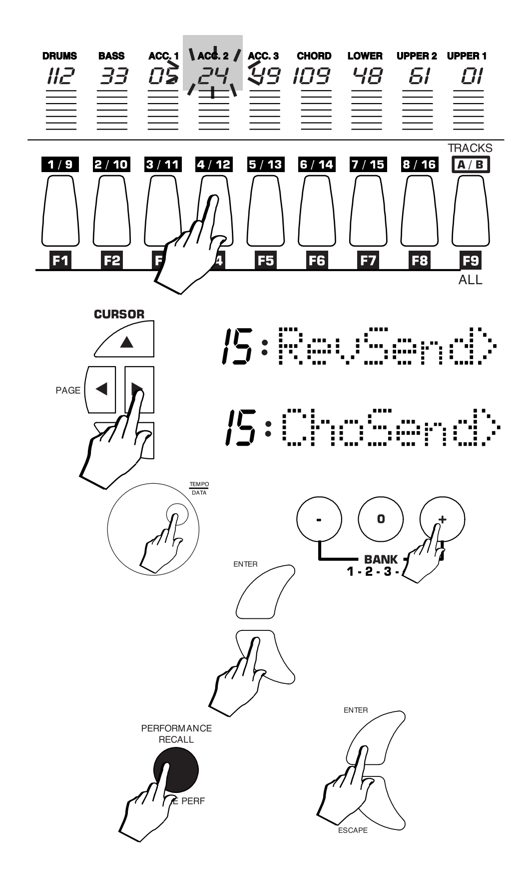
  L'afficheur correspondant est activé ou désactivé en conséquence.

Réglage des niveaux de départ (Send levels)

Vous pouvez régler le taux de réverbération ou d'effet indépendamment pour chaque piste de la Performance en cours.

FONCTION REVSEND

Commande le niveau de réverbération pour chaque piste de la Performance en cours.



FONCTION CHOSEND

Commande le niveau de CHORUS pour chaque piste de la Performance en cours.

1. Sélectionnez la piste dont vous souhaitez modifier le niveau d'effet (le mode Performance ne doit pas être sélectionné et la touche Single Touch Play doit être désactivée).

   Le témoin de la piste correspondante commence à clignoter et le son affecté s'affiche dans la zone d'affichage à 8 caractères.

2. Appuyez sur la touche de défilement de PAGE autant de fois que nécessaire pour que la page REVsend s'affiche.

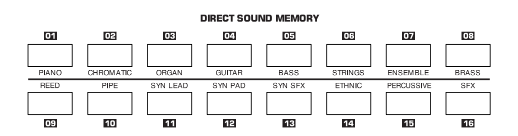
   La valeur affichée peut être modifiée dans une plage allant de 00 à 15. Elle indique le taux d'effet appliqué à la piste.

3. Modifiez la valeur de départ à l'aide de la molette (Tempo/Data) ou des touches + ou – du pavé de sélection des sons.

4. Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fonction.

5. Appuyez sur la touche STORE PERFORMANCE puis confirmez avec la touche ENTER afin de sauvegarder les modifications dans la Performance en cours.

MÉMORISATION D'UNE CONFIGURATION DE SONS AVEC EFFETS DANS LES 16 TOUCHES DIRECT SOUND MEMORY



1. Réglez d'abord la combinaison de sons désirée et effectuez les réglages d'effets.
2. Maintenez enfoncée l'une des 16 touches Direct Sound Memory et attendez que l'afficheur confirme l'accomplissement de l'opération.
3. Répétez l'opération pour les autres touches Direct Sound Memory.

   Chaque fois que vous sélectionnez une touche Direct Sound Memory, la combinaison de sons et d'effets rappelées est la combinaison précédemment mémorisée sur cette touche, à moins que la combinaison ne soit rappelée pendant que le séquenceur joue.

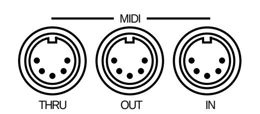
   Si vous rappelez alors un Style par la méthode du pavé numérique ou à l'aide des touches Direct Style Memory, les effets associés aux sons sont ceux rappelés par le Style ROM. Cela évite d'écouter les patterns de Style avec trop d'effets indésirables.

• 9 LE MIDI

QU'EST-CE QUE LE MIDI?

Le MIDI est l'abréviation de "Musical Instrument Digital Interface", une interface standard utilisée pour communiquer entre les instruments électroniques et les ordinateurs.

Ce chapitre vous présente quelques-unes des applications MIDI les plus courantes appliquées au **WK2**. Le **WK2** est équipé d'une interface MIDI standard se composant des ports MIDI IN, MIDI OUT et MIDI THRU.



Pour utiliser le **WK2** comme un instrument pouvant fonctionner seul, il n'est pas nécessaire de connecter les ports MIDI.

Grâce au MIDI, vous pouvez :

- utiliser le **WK2** pour piloter un autre instrument ;
- relier le **WK2** à un séquenceur externe (ordinateur) afin de programmer les morceaux et les Styles ;
- contrôler le **WK2** avec un clavier maître ou tout autre instrument de contrôle (contrôleur guitare, contrôleur à vent, pads de batterie...).

LE PORT ORDINATEUR (COMPUTER)

Le port ordinateur (computer) permet une communication à double sens entre l'instrument et un ordinateur sans interface MIDI. La communication s'effectue via un seul câble de série.

Lorsque le port ordinateur est utilisé, les ports MIDI sont désactivés.

Si votre ordinateur est capable de diriger les données MIDI vers le port série (désigné par RS232 pour les PC IBM et les compatibles, et par MODEM pour les ordinateurs Apple Macintosh), vous pouvez remplacer les deux câbles MIDI par un seul câble de série.

La connexion par le port ordinateur permet le contrôle de 16 canaux MIDI, à l'instar de l'interface MIDI standard.

Pistes et canaux MIDI

Quel que soit le mode d'exploitation en cours, le **WK2** peut simultanément recevoir des données MIDI sur 16 canaux MIDI. En transmission/Lorsqu'il transmet, le **WK2** ne peut envoyer des données MIDI sur 16 canaux MIDI qu'en mode de morceau (Song).

Vous pouvez affecter n'importe quel canal MIDI (de 1 à 16) à chaque piste. Vous pouvez également exclure une piste du MIDI en lui affectant le statut désactivé "Off".

***Note**: Via MIDI, le **WK2** esy toujours en mesure de recevoir 16 parties simultanément.*

En mode de morceau (Song), la configuration MIDI d'usine de la Performance associée est la suivante :

Piste de morceau	Canal MIDI
1...16	1...16

In Style/RealTime and Song Style modes, the MIDI configuration of the ROM Performances is the following:

Piste de Style		Canal MIDI
Drum	F1	10
Bass	F2	2
Acc1	F3	3
Acc2	F4	4
Acc3	F5	5
Lower	F7	6
Upper2	F8	7
Upper1	F9	8

RÉGLES DE CONNEXION MIDI

- Un instrument qui pilote un autre instrument est appelé maître, alors que l'instrument qui est piloté par un instrument de contrôle est appelé esclave.
- Le MIDI OUT de l'instrument maître est connecté au MIDI IN de l'instrument esclave.
- Pour programmer des morceaux sur un séquenceur externe, le MIDI OUT du **WK2** est relié au MIDI IN du séquenceur ; le MIDI OUT du séquenceur est relié au MIDI IN du **WK2**.
- Ne reliez pas le même port MIDI entre deux instruments.

  Lorsque vous reliez des appareils MIDI externes, les pistes des appareils externes et celles du **WK2** doivent être réglées sur les mêmes canaux MIDI.

AFFECTATION DES CANAUX MIDI

Les configurations des canaux MIDI de chaque Performance sont programmables et peuvent être mémorisées grâce à la fonction de sauvegarde des Performances (STORE PERFORMANCE).

Vous trouverez de plus amples explications concernant la procédure d'affectation des canaux dans le chapitre Général MIDI.

Les canaux MIDI sont indépendamment programmables pour chaque piste.

LE VERROUILLAGE MIDI (MIDI LOCK)

Si vous activez le verrouillage MIDI (valeur ON affectée à MIDI LOCK dans la page MIDI/GENERAL) avant de programmer la configuration du canal MIDI d'une Performance, la configuration en cours est fixée pour toutes les autres Performances. Toutes les autres configurations associées aux autres Performances sont remplacées.

Si vous utilisez la première Performance comme destination lors de l'opération de sauvegarde de la Performance (Store Performance), la dernière configuration programmée reste mémorisée après la mise hors tension. La première Performance correspond à la Performance de mise sous tension.

LE CANAL COMMUN (COMMON CHANNEL)

Le canal commun est surtout utilisé pour l'émission et la réception des messages de Performance. Un message de Program Change reçu sur ce canal ne modifie pas seulement l'un des sons individuels de clavier : il est interprété comme un message de Performance Change et modifie toute la Performance.

Les deux utilisations principales du canal commun sont les suivantes :

- simuler le clavier entier du **WK2** avec un clavier maître. Le clavier maître doit émettre sur le même canal que le canal commun du **WK2**.
- affecter une piste spéciale dans un séquenceur ou tout autre instrument à la sélection et au contrôle des Styles, des Performances, des morceaux et des effets du **WK2**. Dans le séquenceur externe, une piste est réservée aux données de contrôle transmises sur le même canal MIDI que celui affecté au canal commun du **WK2**.

La piste affectée au canal commun ne peut être utilisée pour émettre des données de note comme c'est le cas pour les pistes normales.

CANAL D'ACCORD (CHORD CHANNEL)

Le canal d'accord est réservé à la connexion d'un accordéon MIDI. Le canal d'accord sert à recevoir l'information des accords venant de l'accordéon MIDI et à contrôler les accompagnements automatiques du **WK2**.

Utilisez la procédure d'affectation du canal MIDI standard pour affecter le canal d'accord. Appuyez sur la touche ESCAPE pour revenir au menu principal. Maintenez enfoncée la touche STORE PERFORMANCE puis appuyez sur la touche ENTER pour mémoriser la configuration MIDI sur la Performance en cours.

Remarque : Un réglage correct du canal commun et du canal d'accord est essentiel afin d'assurer une compatibilité totale avec l'accordéon MIDI (voir également “ Piloter le WK2 avec un accordéon MIDI “ en page 73).

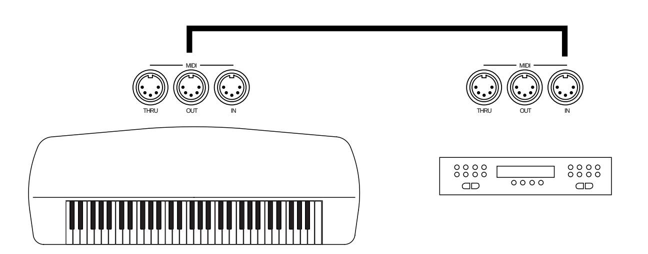
NUMÉRATION MIDI

En général, la numération des données MIDI adopte un système de 0-127. Certains instruments adoptent le système de numération de 1-128. Lorsque vous utilisez des appareils qui utilisent des système numériques différents, n'oubliez pas d'effectuer les conversions qui s'imposent pour passer d'un système à l'autre.

Principales applications MIDI

PILOTER UN EXPANDEUR (OU TOUT AUTRE CLAVIER) AVEC LE WK2

Si vous souhaitez piloter un autre clavier ou un expandeur avec le **WK2** comme instrument maître, effectuez la connexion décrite ci-dessous.



- Reliez le port MIDI OUT du **WK2** au port MIDI IN de l'expandeur.

Affectez le mode en temps réel au **WK2** afin de pouvoir jouer un minimum de trois sons en même temps (sections de clavier Upper 1, Upper 2 et Lower). En mode Song, une seule piste est disponibles pour l'utilisation en temps réel.

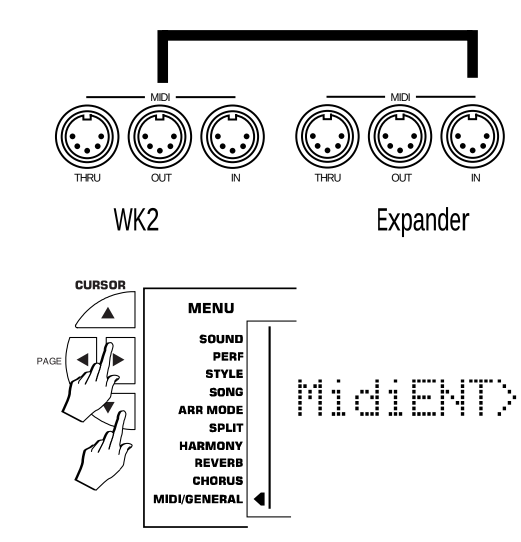
Selon cette configuration, les messages MIDI générés par le clavier du **WK2** vont du port MIDI OUT du **WK2** au port MIDI IN de l'expandeur. Si vous faites correspondre les canaux MIDI des deux appareils, vous entendrez des sons à partir des deux appareils.

Si vous souhaitez uniquement entendre les sons de l'expandeur et exclure les sons du **WK2**, vous pouvez régler les volumes de piste du **WK2** au niveau zéro ou affecter la valeur “Local off” (dans «MIDI/GENERAL») aux pistes du **WK2**.

Si vous sauvegardez une Performance et que tous les niveaux de volume de piste sont réglés sur zéro, vous n'entendez que les sons de l'expandeur.

En utilisant le paramètre Local On/Off et en affectant la valeur “Off” aux pistes de clavier (à l'aide des touches F7, F8 et F9), le clavier est déconnecté du générateur sonore interne mais les messages de clavier sont toujours transmis via le MIDI OUT, ce qui vous permet d'entendre uniquement les sons de l'expandeur.

Préparation



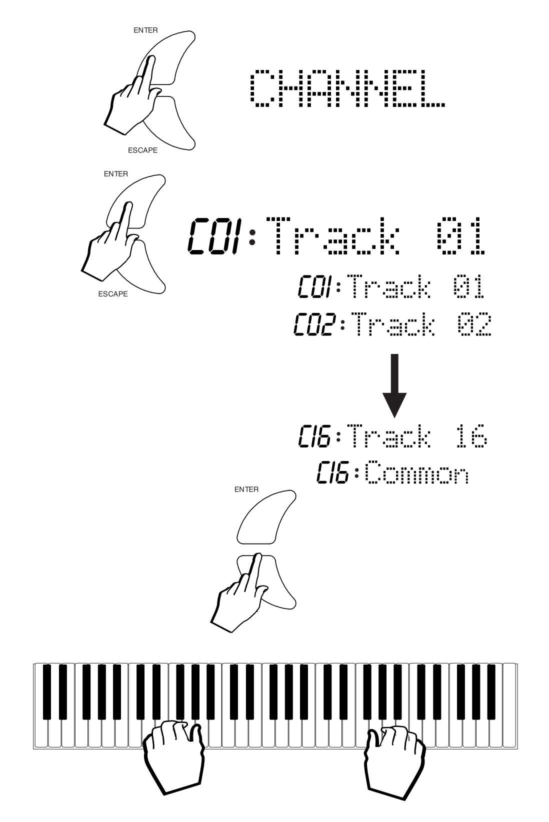
1. Reliez le MIDI OUT du **WK2** au MIDI IN de l'expandeur.

2. Sélectionnez une Performance puis la piste que vous souhaitez programmer.

   NB. : Programmez la piste en affectant les sons, en réglant les volume, le panoramique, les effets, etc.

3. Positionnez la flèche sur la fonction MIDI/GENERAL menu, puis appuyez sur la touche de défilement de page autant de fois que nécessaire pour que l'écran affiche la page “MidiENT”.

   Les canaux MIDI des sections du **WK2** doivent correspondre à ceux de l'expandeur (consultez également le manuel d'utilisation de l'expandeur pour programmer les sections de l'expandeur afin qu'elles correspondent à celles du **WK2**).



4. Appuyez sur la touche ENTER pour activer la fonction CHANNEL.

5. Appuyez de nouveau sur la touche ENTER, l'écran affiche la première piste et le canal MIDI qui lui est affecté.

   Utilisez la molette pour affecter le canal MIDI.

   Utilisez les touches +et – du pavé numérique de droite pour sélectionnez les 16 pistes l'une après l'autre.

   Après la piste 16, l'écran affiche la piste commune (COMMON) avec le canal MIDI correspondant suivi de la piste d'accord (CHORD) et du canal qui lui est associé.

   Vous pouvez rapidement sélectionner la piste souhaitée avec les touches de fonction correspondantes.

6. Appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fonction «MIDI/GENERAL».

   Maintenez enfoncée la touche STORE PERFORMANCE puis appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder les modifications dans la Performance en cours.

   Si vous ne sauvegardez pas les modifications, elles sont perdues lorsque vous sélectionnez une autre Performance ou que vous resélectionnez la même Performance.

7. Jouez sur le clavier du **WK2** pour envoyer des données sur l'expandeur externe.

   Les sons du **WK2** et les sons de l'expandeur jouent ensembles.

PILOTER LE WK2 DEPUIS UN ACCORDÉON MIDI

Reliez le port MIDI OUT de l'accordéon au port MIDI IN du WK2, puis procédez comme suit pour contrôler le WK2 à partir de l'accordéon :

1. Activez la fonction de verrouillage du MIDI (MIDI LOCK) (affectez-lui la valeur ON dans MIDI/GENERAL - reportez-vous au chapitre MIDI/GENERAL pour de plus amples explications).

on :MidiLck

2. Réglez le canal d'accord (CHORD) du WK2 sur le même canal que celui de la section accord de l'accordéon (les accordéons MIDI utilisent généralement le canal 2 pour la section accord).

C02:CHORD

3. Configurez les canaux MIDI des pistes du WK2 à l'aide de la table située ci-après (réglages de l'accordéon MIDI).

4. Affectez la valeur OFF au canal commun

oFF:COMMON

5. Assurez-vous que le mode de reconnaissance des accords du **WK2** se trouve bien en mode ONE FINGER (voir MODE ARRANGE).

OneFing>

6. Poussez le point de Split à son réglage maximum pour les accords (voir SPLIT).

REMARQUE : Si vous souhaitez écouter les sons du WK2 en même temps que la section mélodie de l'accordéon, affectez le même canal MIDI aux sections UPPER 1 (ou UPPER 1 et UPPER 2) et à la section de la main droite des accordéons (les accordéons MIDI utilisent généralement les canaux 1 et/ou 4 pour la main droite).

Vous pouvez mémoriser vos configurations pour accordéon dans une ou plusieurs des 63 Performances disponibles et sauvegarder l'ensemble des Performances sur disquettes ou sur disque dur.

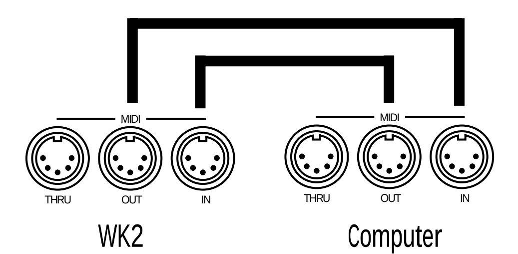
Réglages de l'accordéon MIDI

DRUM= Ch 10	LOWER= Ch 2
BASS= Ch 3	UPPER2= Ch 1
ACC1= Ch 5	UPPER1= Ch 1
Acc2= Ch 6	COMMON= OFF
Acc3= Ch 7	CHORD= 2

AVEC UN ORDINATEUR (OU UN SÉQUENCEUR EXTERNE) UTILISEZ LE WK2 EN MODE SONG.

Si vous préférez utiliser un séquenceur sur ordinateur pour enregistrer vos morceaux afin de profiter de fonctions d'édition plus sophistiquées, suivez les instructions suivantes :

L'idée est d'utiliser le clavier du **WK2** pour générer les messages MIDI à envoyer au séquenceur de l'ordinateur.



- Reliez le port MIDI OUT du **WK2** au port MIDI IN du séquenceur.
- Reliez le port MIDI OUT du séquenceur au port MIDI IN du **WK2**.

Selon cette configuration (mode de morceau) et avec les canaux MIDI correctement affectés, les messages MIDI générés par le clavier du **WK2** sont envoyés par le MIDI OUT du **WK2**, reçus par le MIDI IN de l'interface MIDI de l'ordinateur puis enregistrés par le séquenceur. Lorsque vous lancez la commande Play du séquenceur, les messages MIDI sont envoyés par le port MIDI OUT de l'ordinateur et reçus par le port MIDI IN du **WK2**.

Via MIDI, vous pouvez envoyer des messages à partir de l'ordinateur et effectuer toutes les opérations que vous devriez normalement réaliser sur le panneau de commande du **WK2**. Vous pouvez modifier des sons, régler les volumes et les niveaux de panoramique, sélectionner et contrôler les effets, etc.

Lorsque vous envoyez des messages au **WK2** pour sélectionner des sons, le message de sélection de sons doit être reçu sur le canal MIDI affecté à la piste à laquelle est assigné le son. Pour sélectionner les sons du **WK2**, envoyez d'abord un message 00 de Control Change (Bank Select) suivi d'un message de Program Change (PC). Vous trouverez la table des sons et les messages de sélection MIDI dans l'annexe.

Pour utiliser la configuration ci-dessus, nous vous recommandons d'affecter le paramètre "Local Off" à la piste du **WK2** utilisée comme générateur des données de clavier (set for "Local Off" operation).

Réglez le séquenceur de l'ordinateur afin qu'il retransmette (écho) vers le **WK2** tous les messages MIDI reçus. Le paramètre du séquenceur qui contrôle cette fonction peut avoir des noms différents selon le logiciel utilisé. Parmi les noms les plus répandus se trouvent : "echo on", "echo back", "patch thru", "soft thru", etc.

En affectant le paramètre "Local Off" à la piste du **WK2** utilisée pour l'envoi de données à l'ordinateur, vous déconnectez les communications entre le clavier du **WK2** et son générateur de sons. En conséquence, le **WK2** sert de clavier MIDI et de générateur de sons indépendant. La fonction d'écho du séquenceur vous permet de faire jouer le générateur de son du **WK2** à partir du clavier du **WK2**.

Lorsque la fonction d'écho du séquenceur est activée et que la valeur ON est affectée au paramètre Local Off du **WK2**, deux notes sont jouées par le générateur de sons du **WK2** pour chaque note générée par son clavier.

Le port ordinateur

Vous pouvez utiliser le port ordinateur (COMPUTER) via un seul câble de série (en lieu et place des ports MIDI IN et MIDI OUT). Le port ordinateur désactive les ports MIDI s'ils étaient connectés.

Apple Macintosh

Le Macintosh (ou compatible) doit communiquer à une vitesse de 1 MHz. Consultez le manuel d'utilisation du logiciel du séquenceur pour plus d'information.

Utilisez le câble de série Macintosh standard. Reliez ce câble au **WK2** et au port MODEM du Macintosh.

Affectez la valeur MAC au paramètre COMPUTER dans «Midi/General».

PC IBM

Le IBM-PC (ou compatible) peut communiquer à une vitesse de 31250 baud (PC1) ou 38400 baud (PC2).

Utilisez des câbles de série standards DB8-DB9, DB8-DB25, ou le câble Generalmusic en option pour connecter le **WK2** et le port de série du PC.

Affectez les valeurs PC1 ou PC2 au paramètre COMPUTER dans «MIDI/GENERAL».

PILOTER LE WK2 AVEC UN CLAVIER MAÎTRE

Les claviers maîtres sont généralement des instruments muets (sans générateur de sons) et nécessite des sources sonores externes pour produire des sons. Le générateur sonore du **WK2** peut servir de une source sonore esclave externe pour clavier maître.

Le clavier maître doit transmettre des messages MIDI sur le même canal MIDI que le canal commun du **WK2**.

Tous les messages de Bank Select (CC00) et de Program Change (PC) normalement utilisés pour sélectionner les sons du **WK2** et transmis sur le canal commun sont interprétés comme des messages de Performance Change, Style Change, Song Style Change ou Song Change.

Si vous souhaitez piloter le **WK2** de même que d'autres instruments à l'aide du clavier maître, reliez le MIDI IN de l'expandeur au MIDI THRU du **WK2**.

Sélection des Styles via le canal MIDI commun

Pour sélectionner un Style à partir du clavier maître, vous devez envoyez deux messages de Control Change messages relatifs au Bank Select (CC00 : valeur 32) et (CC32 : valeur 0) suivi d'un message de Program Change (PC) avec les valeurs affichées dans la table suivante

ROM de Styles interne (00-95)			
CC00	**CC32**	**PC**	**Style**
32	0	0-7	00-07 (8 BEAT)
32	0	8-15	08-15 (16 BEAT)
32	0	16-23	16-23 (ROCK)
32	0	24-31	24-31 (FUNK)
32	0	32-39	32-39 (DANCE 1)
32	0	40-47	40-47 (DANCE 2)
32	0	48-55	48-55 (JAZZ)
32	0	56-63	56-63 (US TRAD)
32	0	64-71	64-71 (TRAD 1)
32	0	72-79	72-79 (TRAD 2)
32	0	80-87	80-87 (LATIN 1)
32	0	88-95	88-95 (LATIN 2)

RAM de Styles utilisateur (96 - 103)			
CC00	**CC32**	**PC**	**Style**
44	0	0-7	96-103

Commandes de Styles via le canal MIDI commun

Les commandes de Styles peuvent être simulées en envoyant des messages 80 ou 81 de Control Change au **WK2** via le canal commun avec les valeurs énumérées dans la table suivante.

Si le clavier maître possède des touches programmables, vous pouvez leur affecter des messages de contrôle et tout gérer directement depuis le clavier maître.

Commandes de Style	Valuer CC80 (commandes instantanées - fonctions uniques)
Fill ><	00
Fill <	01
Fill >	02
Intro	08
Ending	16

Var 1+2+3+4		24-27
Key Start	40	
Fade In/Out	59	
Rotary		61
Tempo increment		66
Tempo decrement		67
Next Performance		68
Previous Performance		69

Commandes de Style		**Valuer CC81 (commandes On/Off - fonctions doubles) CC81: 0–63 = OFF, 64…127 = On**		
Fill ><		00	64	
Fill <		01	65	
Fill >		02	66	
Intro		08	72	
Ending		16	80	
Harmony ON/OFF		32	96	
Arrange ON/OFF	33	97		
Arrange Memory ON/OFF		37	101	
Lower Memory ON/OFF		38	102	
Key Start ON/OFF			40	104
Single Touch Play ON/OFF		48	112	
Style Lock ON/OFF			49	113
Tempo Lock ON/OFF		51	115	
Fade In ON/OFF		59	123	
Fade Out ON/OFF			60	124
Rotary ON/OFF		61	125	

Sélection des effets via le canal MIDI commun

Pour sélectionner les effets à partir d’un clavier maître ou d’un ordinateur via le canal commun, vous devez envoyer deux messages de Control Change relatifs à l’Effect change : **CC16: 0 … 64, CC48: nn** (numéro de l’effet) avec les valeurs énumérées dans la table de l’annexe.

Remarque : Le Control Change **16** avec la valeur **0** sélectionne le processeur de réverbération (REVERB DSP), alors que la valeur **64** sélectionne le processeur de chorus (CHORUS DSP).

Le Control Change 48 doit toujours être suivi du numéro de l’effet souhaité.

Sélection des morceaux, des Styles de morceaux ou des Performances via le canal MIDI commun

Pour sélectionner un morceau, un Style de morceau (Song Styles) ou une Performance à partir du clavier maître, envoyez un message de Bank Select (CC00) et de Program Change (PC) par le canal commun avec les valeurs présentées dans les tables suivantes :

RAM de morceaux (111-117)		
CC00	**CC32**	**PC**
56	0	1-7

RAM de Styles de morceaux [Song Style] (104-110)		
CC00	**CC32**	**PC**
62	0	1-7

Performance RAM (0-63)		
CC00	**CC32**	**PC**
48	0	1-63

Sélection des banques de sons via MIDI (Bk 1, 2, 3, 5, 6)

CC 00 - vv (vv = valeur de la banque)

PC 1 -128

Les banques de sons du **WK2** (sélectionnées via MIDI à l'aide du message CC00 + de valeur de banque) sont au nombre de 5 :

Les banques 1, 2, 3 correspondent au sound map du GMX (standard Generalmusic) ;

La banque 5 correspond au échantillons (1 à 8) ;

La banque 6 correspond à une extension du sound map du **WK2** (00 à 59 + 1 kit d'effets à l'emplacement 112).

D'autres banques "invisibles" sont également présentes. Elles ne peuvent être sélectionnées mais elles sont essentielles à la structure interne de l'instrument afin qu'il soit entièrement compatible avec les autres instruments Generalmusic.

Paramètres MIDI supplémentaires

Le **WK2** offre un ensemble de paramètres MIDI supplémentaires qui apportent une plus grande flexibilité à l'instrument. Vous pouvez accéder aux paramètres en ouvrant la fonction MIDI/GENERAL :

- General MIDI ON/OFF
- Channel Lock (verrouillage de canal)

Ces paramètres MIDI supplémentaires sont expliqués dans le chapitre Général MIDI.

Remarque : Via MIDI, le **WK2** est reconnu comme un instrument multi-timbral à 16 parties, quel que soit le mode de jeu en cours.

SYSTEM EXCLUSIVE (Generalmusic system exclusive)

Via MIDI, WK2 is able to recognise several different System Exclusive messages that control various parameters of the instrument: effects, master tune, master transpose.

The relative SysEx strings for the parameters in question are as follows:

CHANGEMENT DE RÉVERBÉRATION:

REVERB CHANGE F0,2F,30,01,00,00,00,13,00,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

NIVEAU DE RÉVERBÉRATION:

REVERB LEVEL F0,2F,30,01,00,00,00,13,01,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

Remarque : Le volume de réverbération sélectionné sur le panneau de commandes de l'instrument doit être réglé au maximum (127).

TEMPS DE RÉVERBÉRATION:

REVERB TIME F0,2F,30,01,00,00,00,13,02,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

CHANGEMENT DE CHORUS:

CHORUS CHANGE F0,2F,30,01,00,00,00,13,05,vv,F7
(vv= de 00h à 15h)

NIVEAU DE CHORUS:

CHORUS LEVEL F0,2F,30,01,00,00,00,13,06,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

TAUX DE CHORUS:

CHORUS RATE F0,2F,30,01,00,00,00,13,07,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

PROFONDEUR DE CHORUS:

CHORUS DEPTH F0,2F,30,01,00,00,00,13,08,vv,F7
(vv= de 00h à 7Fh)

ACCORDAGE GÉNÉRAL:

MASTER TUNE F0,2F,30,01,00,00,00,07,00,vv,F7
(vv= valeur standard 40h + / - 40h)

TRANSPOSITION GÉNÉRALE:

MASTER TRANSPOSE F0,2F,30,01,00,00,00,09,02,vv,F7
(vv= valeur standard 18h + / - 18 h semitones)

IMPORTANT : Tous les numéros de la chaîne de données SysEx doivent être exprimées en codes héxadécimaux. Pour les messages System Exclusive, il n'est pas nécessaire d'utiliser des canaux MIDI spécifiques.

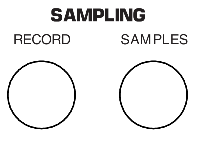
• 10 Échantillonnage / Processeur vocal & Pads programmables

ÉCHANTILLONNEUR AUDIO NUMÉRIQUE

Si vous avez équipé votre **WK2** du processeur vocal optionnel, vous disposez d'un échantillonneur numérique audio.

Si le processeur vocal n'est pas installé, lorsque vous appuyez sur la touche RECORD (près de la mention SAMPLING), l'écran affiche le message "DISABLED".

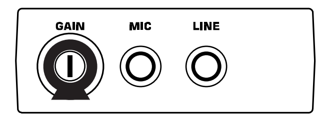
Vous pouvez accéder à tout moment à la banque de mémoire des échantillons, mais les opérations d'échantillonnage ne sont autorisées que si l'instrument est équipé du processeur vocal ou qu'il a été mis à jour avec le module du processeur vocal.



Remarque : Les échantillons venant de disquettes peuvent être chargés sur les banques d'échantillons via des disquettes de morceaux d'instruments de séries précédentes, comme le WK3 (morceaux comprenant des échantillons) ou des CD d'échantillons de séries précédentes.

Lorsque le **WK2** est équipé du processeur vocal, il peut échantillonner deux types de signaux par les entrées MIC / LINE :

- Signaux microphone (MIC) pour un micro.
- Signaux ligne (LINE) pour un instrument, un enregistreur à bande, un CD, etc.



Avec ou sans processeur vocal, vous pouvez configurer les pads programmables et mémoriser la configuration sur les Performances.

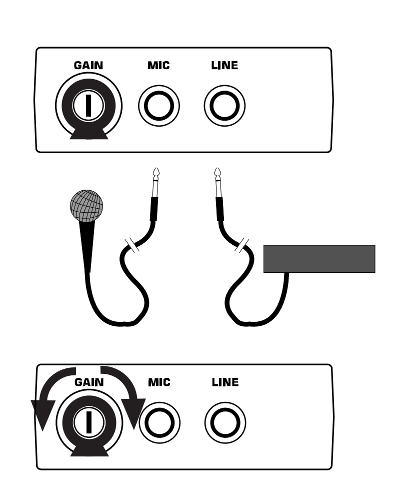
Présentation de l'échantillonneur du WK2

Le **WK2** (équipé du processeur vocal) comprend un échantillonneur possédant les caractéristiques techniques suivantes :

- résolution d'échantillonnage : 16 bit
- durée d'échantillonnage : approx. 6 secondes.

RÉGLAGE DU SIGNAL MIC / LINE

Un chanteur (ou un instrument) peut exploiter le système d'amplification interne du **WK2** en se connectant aux entrées Mic/Line du processeur vocal. Le signal est affecté au mixage principal de l'instrument et géré par des contrôleurs spécifiques puis envoyés aux sorties (sorties stéréo et haut-parleurs).

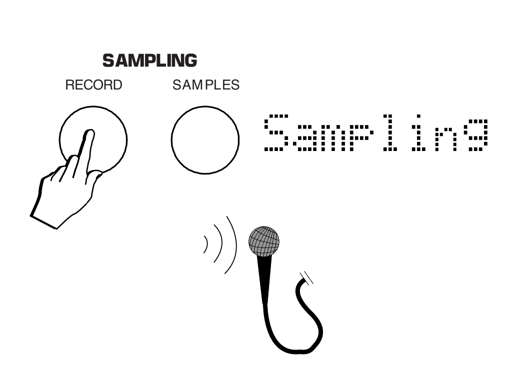


1. Branchez un microphone ou un câble audio dans le connecteur micro (ou un instrument au connecteur ligne).
2. Réglez le niveau de signal à l'aide de la double commande de GAIN.

   Le double bouton commande les signaux micro et ligne.

Vous êtes maintenant prêt à échantillonner le signal ou à activer le processeur vocal (harmoniseur vocal).

PROCÉDURE D'ÉCHANTILLONNAGE ET SÉLECTION DE L'ÉCHANTILLON



1. Appuyez sur la touche rouge RECORD.

   L'écran affiche le mot "Sampling" (il clignote).
2. Parlez dans le microphone.

   Si vous faites une erreur pendant la phase clignotante de la mention "Sampling", appuyez de nouveau sur la touche RECORD puis répétez l'opération.

3. Appuyez sur la touche d’échantillons (SAMPLES) puis affectez l’échantillon à une piste de clavier selon la procédure normale d’affectation des sons (expliquée précédemment).

   Votre échantillon est directement mémorisé sur le groupe d’échantillons. Pour sélectionner des échantillons via MIDI, reportez-vous au chapitre MIDI ou utilisez les tableaux en annexe.

   Le groupe d’échantillons correspond à la RAM d’échantillons alimentée par batterie qui conserve les données après la mise hors tension de l’appareil. Pour sauvegarder votre échantillon et éviter qu’il ne s’efface, sauvegardez-le sur disquette ou sur disque dur selon les procédures définies au chapitre Disques.

   Lorsque vous effectuez une opération d’échantillonnage, toute la RAM disponible pour l’échantillonnage est utilisée.

SAMPLING
RECORD SAMPLES

NB. *A floppy disk or Hard Disk partition can contain only 1 file of samples.*

Les paramètres d’édition des échantillons

Une fois le signal échantillonné, il peut être édité grâce à des paramètres d’édition spécifiques. Lorsque l’échantillonnage est terminé, les touches de défilement de page sont activées pour vous permettre de faire défiler les écrans des fonctions d’édition des échantillons.

La molette modifie la valeur des paramètres affichés dans la zone d’affichage à 3 caractères.

REVERB

Vous permet de contrôler le taux de réverbération appliqué à l’échantillon.

L’effet de réverbération appliqué dépend du type de réverbération sélectionné pour l’unité Reverb du DSP.

Le taux de réverbération appliqué peut varier de 0 (échantillon sans effet) à 15 (échantillon avec le maximum d’effet).

NB. : Vérifiez que l’afficheur REVERB est sélectionné pour entendre les modifications appliquées au paramètre.

Valeurs pouvant être affectées : 0 à 15.

SUSTAIN
REVERB
CHORUS
ARR.MEM



CHORUS

Vous permet de contrôler le taux de chorus (ou tout autre effet de modulation) appliqué à l’échantillon.

Le taux de chorus appliqué peut varier de 0 (échantillon sans effet) à 15 (échantillon avec le maximum d’effet).

NB. : Vérifiez que l’afficheur CHORUS est sélectionné pour entendre les modifications appliquées au paramètre.

Valeurs pouvant être affectées : 0 à 15.

SUSTAIN
REVERB
CHORUS
ARR.MEM

15:Chorus >

VOLUME

Détermine le volume général de l’échantillon.

Valeurs pouvant être affectées : 0 à 16.

16:Volume >

PAN (PANORAMIQUE)

Détermine la position de l’échantillon dans le champ stéréo.

Valeurs pouvant être affectées : L31 (maximum à gauche) … 00 (centre) … R31 (maximum à droite), Mute (ne joue pas).

Note : Le réglage MUTE produit des effets intéressants lorsque vous écoutez l’échantillon et que les effets REVERB et CHORUS sont activés.

00:Pan >

TUNING (ACCORDAGE)

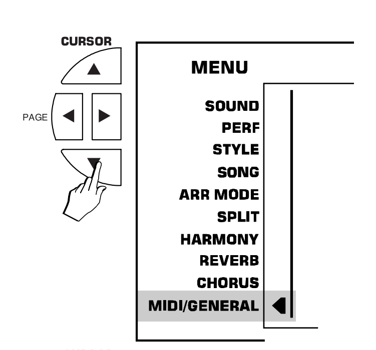
Applique un accordage fin à l’échantillon, jusqu’à un demi-ton au-dessus ou au-dessous de la hauteur en cours.

Valeurs pouvant être affectées : -8 … 0 … +8

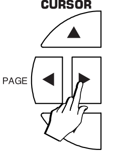
00:Tuning <

Effacer des échantillons

Vous pouvez vider la RAM d'échantillons de tous les échantillons qu'elle contient à l'aide de la fonction INIT=Smp (que vous trouverez dans les pages MIDI/GENERAL).



1. Positionnez la flèche sur la fonction MIDI/GENERAL menu.



InitALL>

2. Appuyez sur les touches de défilement de page autant de fois que nécessaire pour atteindre la page INIT affichant l'option ALL par défaut.



InitSMP

3. Utilisez la molette ou les touches + / – du pavé numérique de droite pour sélectionner l'option INIT=Smp.



4. Appuyez sur la touche ENTER pour confirmer ou sur la touche ESCAPE pour annuler l'opération et quitter la fonction.

Affectation des pads programmables

LES PADS DU WK2

Vous pouvez affecter ce qui suit aux 4 PADS :

- Échantillons.
- Sons de percussions individuels des kits de batterie.

Procédure d'affectation des Pads

1. Affectez un kit de batterie (DRUMKIT) ou un échantillon (SAMPLE) à l'une des pistes en temps réel (Upper 1 ou UPPER 2).

   Vous pouvez programmer l'effet, le volume, etc. grâce aux pages d'édition de piste (comme expliqué précédemment).

2. Maintenez enfoncée la touche PAD à laquelle vous souhaitez affecter un son.

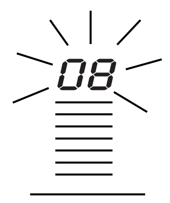
3. Avec la touche Pad enfoncée, appuyez sur la touche de clavier correspondant au son que vous souhaitez associer au PAD.

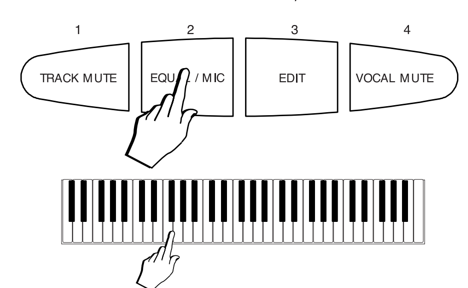
4. Répétez la procédure pour les autres PADS.

   La configuration que vous obtenez sera conservée.

5. Maintenez enfoncée la touche STORE PERFORMANCE puis appuyez sur la touche ENTER pour conserver la configuration des PADS configuration dans la Performance en cours.

   Souvenez-vous que les PADS sont également utilisés pour les procédures du processeur vocal. Il est donc essentiel que le mode de processeur vocal ne soit pas affecté à l'instrument lorsque vous souhaitez utiliser les Pads afin de jouer les sons/échantillons qui leur sont affectés.





***Note**: Vous pouvez programmer 4 pads avec certains numéros de note d'un kit de batterie (par exemple C3, F4, D2, C6). Lorsque vous effectuerez un changement de son avec un échantillon ou un autre kit de batterie, les numéros programmés resteront les mêmes que ceux mémorisés dans la performance en cours.*

Processeur Vocal (harmoniseur vocal)

Si votre **WK2** est équipé du processeur vocal optionnel, vous pouvez accéder à un harmoniseur vocal numérique. Si le processeur vocal n'est pas installé, le message “DISABLED” s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche VOCAL P.

Après avoir activé le processeur vocal, vous pouvez sélectionner les presets intégrés et accéder à plusieurs fonctions d'édition associées au processeur vocal à l'aide des 4 touches PADS.

Le **WK2** équipé du processeur vocal peut automatiquement ajouter des harmonies vocales à votre voix (jusqu'à 4 voix) avec une résolution de 16 bits.

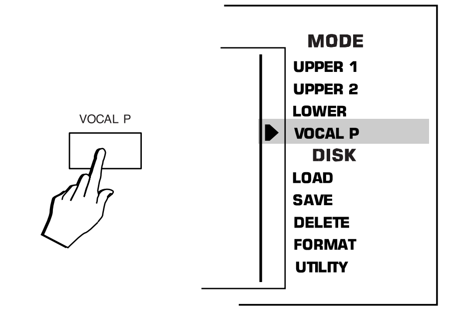
Pour contrôler le niveau de signal du microphone à l'étage d'entrée, reportez-vous au paragraphe “Réglage du signal Mic/Line“ ébauché en page 79.

ACTIVATION DU PROCESSEUR VOCAL

Le processeur vocal ne peut fonctionner en même temps que la fonction d'échantillonnage (SAMPLING). Si vous souhaitez ajouter des harmonies vocales à votre voix, assurez-vous que le mode d'échantillonnage n'est pas affecté à l'instrument.

1. Assurez-vous que le module du processeur vocal est correctement installé.

   Le petit module doit être inséré dans l'emplacement adéquat au dos du panneau.

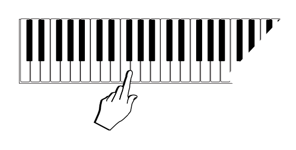


2. Appuyez sur la touche VOCAL P.

   L'écran affiche une flèche près de la mention VOCAL P. pour indiquer que la fonction est activée

3. Affectez la piste que vous souhaitez associer au processeur vocal en appuyant sure la touche PAD 3 (Edit), puis sélectionnez la piste à l'aide des touches +/– du pavé de sélection de droite.

   Il vaut mieux utiliser l'une des pistes de clavier (Upper 1, Upper 2 ou Lower), ou la piste 5 en mode Song.





4. Maintenez enfoncée une ou plusieurs notes sur le clavier ou parlez dans le microphone.

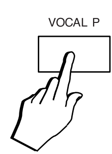
   Vous pouvez entendre un effet d'harmonisation composé d'une ou plusieurs voix (qui dépend du Préset en cours du processeur vocal).

REMARQUE : Pour activer le processeur vocal lorsque vous avez chargé un morceau ou un fichier MIDI, il suffit d'appuyer sur la touche Vocal P et de chanter dans le micro en même temps que le morceau joue. Si vous n'entendez pas l'effet harmonisé, vérifiez que la piste de morceau associée au processeur vocal (en général, la piste 5) correspond à la piste sélectionnée dans la section Edit (pad 3 - piste 05).

ÉDITION DU PROCESSEUR VOCAL

Il est possible de changer de Preset et d'éditer certains des paramètres du processeur vocal à l'aide des 4 PADS qui portent les inscriptions valides lorsque la fonction Vocal P. est utilisée.

Preset

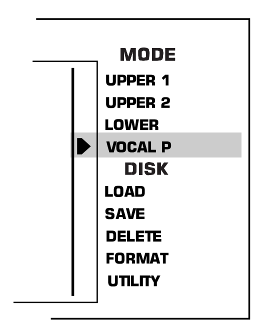


Maintenez enfoncée la touche VOCAL P. pendant quelques secondes afin d'afficher le Preset affecté à la fonction.

Utilisez les touches de défilement de page pour sélectionner un Preset différent.

Pour mémoriser un Preset que vous appréciez ainsi que d'autres paramètres (numéro de piste, volume vocal, etc.), sauvegardez les réglages sur l'une des 63 Performances disponibles (maintenez enfoncée la touche Store Performance puis appuyez sur la touche Enter).

PADS (PROCESSEUR VOCAL ACTIVÉ)

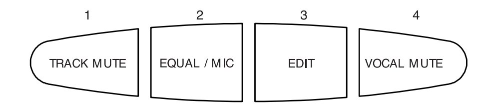


Pad 1 (Track Mute)

Appuyez sur PAD 1 pour désactiver instantanément les notes de la piste qui joue en même temps que les voix harmonisées. Cela vous permet d'écouter l'effet harmonisé du processeur vocal seul.

Pad 2 (Equal / Mic)

Appuyez sur PAD 2, puis sélectionnez (à l'aide des touches de fonction F1 à F9) les fonctions associées à l'égaliseur, le volume du micro, le niveau d'entrée ligne et le niveau des départs d'effets (réverbération et chorus). Utilisez la molette ou les touches + / – du pavé de sélection de droite pour modifier les valeurs des paramètres.



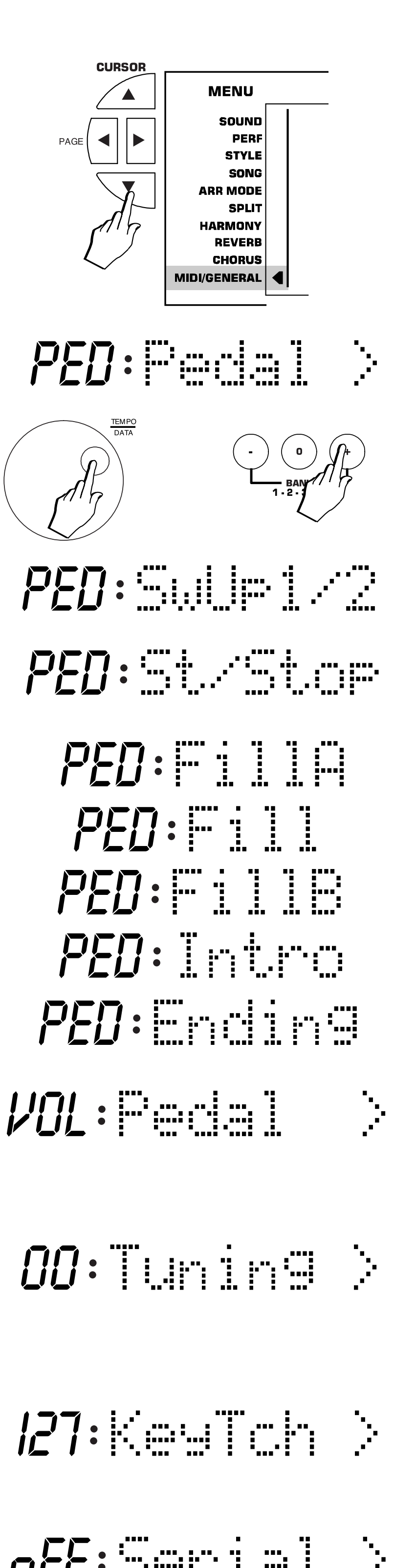
Pad3 (Edit)

Appuyez sur PAD 3, puis sélectionnez la piste à associer à la partie vocale à l'aide des touches + / – du pavé numérique de droite. Vous pouvez modifier le volume de l'effet Vocal grâce à la molette.

Pad4 (Vocal Mute)

Appuyez sur PAD 4 pour désactiver instantanément les notes de la partie vocale qui jouent en même temps que la piste associée. Cela vous permet d'écouter uniquement les notes du clavier. Cela vous permet également d'utiliser le microphone sans les voix harmonisées.

• 11 MIDI / GENERAL



Afin d'activer cette fonction, appuyez sur les curseurs autant de fois que nécessaire pour que la flèche de droite à l'écran se positionne sur la fonction MIDI/GENERAL menu.

Lorsqu'elle est activée, utilisez les touches de défilement de page pour sélectionner les paramètres du MIDI/GENERAL les uns après les autres.

Cette section comprend les paramètres suivants :

- Pedal : Cette page vous permet d'affecter une fonction à la pédale insérée au connecteur adéquat du panneau arrière de l'instrument.

Utilisez la molette ou les touches +/– du pavé numérique de droite pour sélectionner la fonction que la pédale doit contrôler.

1. **Sw Up1/2** : Active et désactive les sections Upper 1 et Upper 2. Alterner les deux sections vous permet de changer de son sans interrompre votre jeu.

2. **St/Stp** : Permet de lancer et d'arrêter les accompagnements automatiques des Styles.

3. **Fill IN A** : Exécute le Fill IN A.

4. **Fill IN** : Exécute le Fill IN.

5. **Fill IN B** : Exécute le Fill IN B.

6. **Intro** : Joue une introduction associée à la variation en cours.

7. **Ending** : Joue une fin pour la variation en cours.

- **Vol Ped** : (ALL/SEC) ; Ce paramètre permet de déterminer si la pédale de volume connectée au panneau arrière de l'instrument contrôle le volume général de l'instrument (ALL) ou des sections individuelles (SEC). Vous pouvez passer de ALL à SEC à l'aide de la molette ou des touches + et – du pavé numérique de droite.

- **Tuning** : (-63/+63) ; ce paramètre affiche le statut d'accordage général en cours. Vous pouvez accorder l'instrument à l'aide de la molette et des touches +et – du pavé de sélection de sons. La valeur 00 correspond à l'accordage standard (A = 440 Hz).

- **KeyTouch** : (00-127); la zone d'affichage à 3 chiffres affiche une valeur comprise entre 0 et 127 correspondant au réglage en cours de la sensibilité de vélocité du clavier. Vous pouvez modifier la sensibilité des touches du clavier à l'aide de la molette et des touches + et – du pavé numérique de droite.

- **Serial** : lorsque vous connectez le **WK2** à un ordinateur via un câble de série, vous devez configurer ce paramètre en fonction du type d'ordinateur utilisé (PC1, PC2, MAC).

- **TV=PAL** : active le standard vidéo selon la télévision utilisée. Vous avez le choix entre PAL (Europe) NTSC (États-Unis).

- TV text : permet d'afficher les paroles des morceaux sur un moniteur externe ou une télévision reliés aux ports RGB ou S-VHS de l'instrument. Vous pouvez sélectionner le réglage souhaité à l'aide de la molette ou des touches + et – du pavé de sélection de droite.

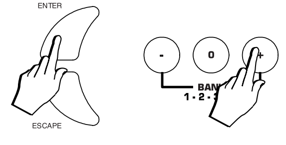
Important : Si vous ne connectez pas le port de série, affectez la valeur OFF à ce paramètre (par défaut), sinon l'interface MIDI ne peut être utilisée.

- **MidiENT** : cet écran ce subdivise en 7 pages associées à la fonction MIDI.

Appuyez sur la touche ENTER pour accéder aux tâches de programmation MIDI puis sélectionnez le paramètre requis à l'aide des touches + / – du pavé numérique de droite : Channel, Local, Internal, G.Midi, Start/Stop, Chn.Lock and Dump.

Lorsque vous avez sélectionné les fonctions CHANNEL et LOCAL, appuyez de nouveau sur la touche ENTER pour accéder à ces paramètres. Appuyez ensuite sur la touche ESCAPE pour quitter la fonction et revenir à la sélection des fonctions MIDI suivantes. Les réglages CHANNEL et LOCAL peuvent être mémorisés dans les Performances.

MidiENT>



- **Channel** : utilisez ce paramètre pour affecter un canal MIDI à chaque piste. Appuyez sur la touche ENTER pour activer ce paramètre (relatif aux pistes individuelles).

L'écran à 3 caractères affiche le numéro de la piste (ex. : 01 = piste n° 1). Sélectionnez les pistes à l'aide des touches + ou –.

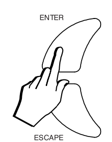
Tournez la molette pour affecter un canal MIDI à la piste ou pour lui affecter le statut Off.

Vous pouvez également sélectionner une piste en appuyant sur la touche de fonction correspondante (F1 à F9).

Après la piste 16, les touches +/– sélectionnent la piste commune puis la piste d'accord - elles s'affichent avec leur numéro de canal respectif. Utilisez la molette pour affecter un autre canal MIDI à la piste commune et d'accord (la piste d'accord est particulièrement utile pour les accordéons MIDI - reportez-vous au paragraphe concerné dans le chapitre MIDI).

Lorsque vous avez réglé les canaux MIDI, appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fonction CHANNEL et revenir à la sélection des fonctions MIDI. En utilisant les touches +/- du pavé numérique de droite, vous atteignez la fonction LOCAL. Appuyez sur la touche ENTER pour accéder à la fonction Local.

CHANNEL

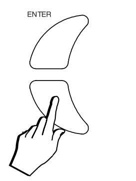


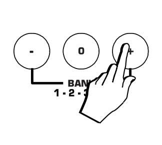
C01:Track 01

Note: Press the F9 button to select the other 8 tracks (9 - 16).

C16:Common

C02:CHORD





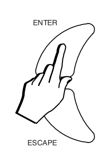
- **Local** : La fonction LOCAL ON/OFF vous permet de choisir que chaque piste du **WK2** contrôle ou non le générateur sonore. Vous pouvez indépendamment déconnecter chaque piste du générateur sonore interne.

Appuyez sur la touche ENTER, l'écran à 8 caractrères affiche le numéro de la piste sélectionnée. Tournez la molette pour modifier le statut ON/OFF du paramètre Local puis sélectionnez les pistes à l'aide des touches + ou – du pavé numérique de droite.

De même, vous pouvez instantanément sélectionner une piste en appuyant sur la touche de fonction correspondante (F1 à F9).

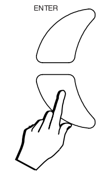
Lorsque vous avez effectué vos réglages du paramètre Local, appuyez sur la touche ESCAPE pour quitter la fonction Local et revenir à la sélection des fonctions MIDI (à l'aide des touches +/– du pavé numérique de droite).

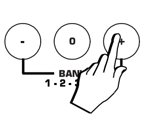
LOCAL



on:Track 01

Note: Press the F9 button to select the other 8 tracks (9 - 16).





- **Internal** : Le séquenceur du **WK2** est géré par une horloge interne qui synchronise le tempo des Styles, des morceaux et des Styles de morceau.

Si vous souhaitez désactiver l'horloge interne, le tempo du **WK2** est géré par un appareil externe (ordinateur, séquenceur) relié via MIDI au **WK2**. Dans ce cas, sélectionnez l'option "External" avec la molette.

Internal

External

- **G.Midi** : En affectant la valeur ON à la fonction Général MIDI, le **WK2** devient compatible avec tous les fichiers MIDI chargés en mémoire.

Si vous souhaitez communiquer via MIDI avec des instruments qui ne sont pas Général MIDI, il vaut mieux affecter la valeur OFF au paramètre Général MIDI. Utilisez la molette pour passer du statut ON au statut OFF et inversement.

on:G.Midi

- **Start/Stop** : Lorsque vous activez la fonction START/STOP, vous pouvez lancer le **WK2** à partir d'un appareil externe (ordinateur, séquenceur). Utilisez la molette pour passer du statut ON au statut OFF et inversement.

on:St/Stop

- **ChnLock** : (ON/OFF) Le paramètre de verrouillage de canal verrouille la configuration des canaux MIDI de la Performance en cours pour tout l'instrument, remplaçant les réglages individuels de toues les autres Performances. Pour utiliser cette fonction, affectez d'abord la valeur ON au paramètre ChnLock, puis modifiez les canaux MIDI. Selon cette méthode, le réglage programmé est conservé et s'applique à tout l'instrument. Utilisez la molette pour passer du statut ON au statut OFF et inversement.

on:Chn/Lock

Si vous souhaitez que l'instrument soit mis sous tension avec un réglage de ChannelLock particulier, sauvegardez ce réglage dans la première Performance.

- **Dump** : La fonction DUMP transmet via MIDI toutes les données contenues dans la mémoire interne vers un appareil MIDI externe. Cela vous donne une deuxième possibilité de sauvegarder vos données programmées.

Dump

Reportez-vous en page 88 pour une de plus amples détails concernant la procédure de Dump MIDI**.**

- **InitALL** : Ce paramètre vous permet d'initialiser votre **WK2** afin de restaurer les réglages par défaut (d'usine).

InitALL>

Vous pouvez également restaurer une partie de la mémoire initiale en initialisant les Performances (Pfm), le séquenceur (Seq) ou les échantillons (Smp).

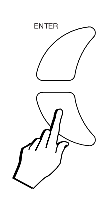
InitPFM

InitSEQ

Tournez la molette afin de sélectionner l'élément à initialiser puis appuyez deux fois sur la touche ENTER pour lancer la procédure.

- **rEL XX_XX_XX** (DATE) : Cette fonction (Date de la version du logiciel) se trouve en dernière page de la section GÉNÉRAL MIDI. Lorsque vous sélectionnez cette page, la date de la dernière version chargée du système d'exploitation du **WK2** s'affiche.

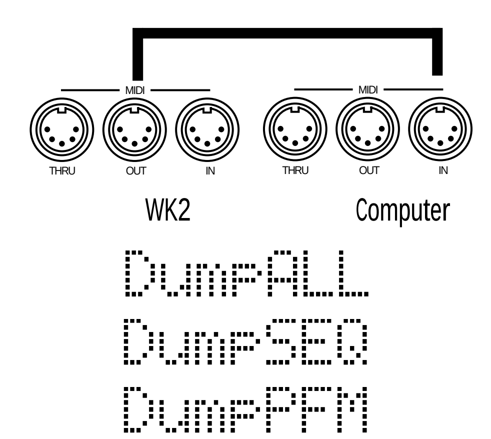
rEL:15-06-98



- Appuyez sur ESCAPE pour quitter le mode en cours.

Procédure de Dump MIDI

Pour dumper les données internes de l'instrument sur un appareil externe (librairie de données, ordinateur, séquenceur, etc.), suivez la procédure suivante :



1) Connectez le port MIDI OUT du **WK2** au port MIDI IN de l'appareil externe.

2) Sélectionnez le paramètre DUMP à l'aide des touches + ou – du pavé numérique de droite puis sélectionnez le type de données que vous souhaitez transférer en tournant la molette (ALL, SEQ, PERF).

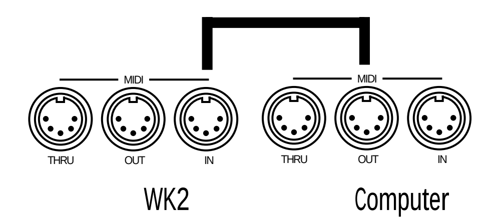
3) Lancez la procédure d'enregistrement sur l'appareil externe.

4) Appuyez deux fois sur la touche ENTER.



RÉCEPTION DES DONNÉES

Pour recevoir les données (précédemment dumpées), connectez le MIDI OUT de l'appareil externe au MIDI IN du **WK2** puis envoyez les données. Le **WK2** se configure automatiquement pour recevoir le DUMP MIDI. DUMP.



Section de Référence





Caractéristiques techniques du WK2

Clavier :	61 notes (C2 - C7) - sensible à la vélocité, Aftertouch par MIDI.
Écran:	Grand écran couleur LCD rétro-éclairé.
Touches de commande:	4 curseurs, touche Enter, touche Escape, molette, touches +/–. 2 pavés numériques indépendants (style/morceau - son). 2 (16 + 16) sections à accès direct (Direct Sound Memory, Direct Style Memory).
Modes :	3 sections en temps réel (lower, upper 2, upper 1).
Sons :	444 sons PCM dont 17 kits de batterie.
Polyphonie :	Jusqu'à 32 notes.
Split :	Point de Split programmable.
Édition :	Édition de piste (jusqu'à 16 pistes), on/off, volume, départ réverb/chorus, transposition, octave, detune, panoramique, pédale de volume, pédale damper, pitch bend/modulation, plage de pitch bend.
Effets numériques :	22 types de réverbération + 22 types de chorus (modulation/délai/écho).
Harmonie :	8 types d'harmonie.
Sustain :	Sustain général (Lower, Upper 2, Upper 1).
Démonstration :	Démonstration automatique (8 morceaux de démonstration).
Styles automatiques :	96 styles x 4 variations (drum, bass, acc 1, acc 2, acc 3).
Arrangeur :	Fonctions Arrange on/off, Arrange memory, Lower memory, Bass to lowest, 4 modes de reconnaissance d'accords (one finger, fingered 1, fingered 2, free style).
Commandes du séquenceur :	Start/stop, intro, ending, fill in <, fill in <>, fill in >/tap tempo, key start/continue, fade in/out, play/stop, record, clear, tempo.
Commandes générales :	Curseur de volume, transposition, accordage, métronome, sensibilité de touche, verrouillage style/tempo.
Pitch bend/Modulation :	Trackball - molette programmable pour le Pitch bend (+ /– 12 demi-tons), Modulation.
Single Touch Play :	10 réglages de combinaisons des sections lower, upper 2, upper 1 pour 96 Styles (un total de 960 réglages).
Performance :	63 performances de réglages programmables du panneau de commandes (RAM), fonction de sauvegarde des Performances (Store Performance).
Pads :	4 pads programmables.
Séquenceur :	7 styles de morceau, 7 morceaux utilisateur, 8 styles utilisateur (16 pistes). 5 pistes d'enregistrement pour les styles de morceau (lower, upper 2, upper 1, pads, accord).
Disquette :	chargement, sauvegarde, annulation, formatage, utilitaires. Fonctions Direct from Disk, Play all Songs, pré-chargement. compatibilité total avec les formats GMX, WK3, PK7, CD, MIDI FILE+ les formats Lyrics contenant des paroles.
Disque dur :	Subdivisé en partitions (disquettes virtuelles), chargement, sauvegarde, formatage, utilitaires. Direct from disk, Play all songs, pré-chargement.
Échantillonnage/ Processeur vocal :	Échantillonnage numérique (mic/line) avec possibilités d'édition (enregistrement, échantillonnage).
Harmoniseur optionnel :	Processeur pour entrée microphone (signal de voix) pour des effets d'harmonisation.
Karaoké :	Fonction karaoké sur moniteur externe (pal/ntsc).
Ordinateur :	Port ordinateur (PC1, PC2, MAC)
MIDI :	16 canaux MIDI (programmables), commun, accord, 16 pistes, local on/off, horloge externe, général midi on/off, MIDI start/stop, verrouillage de canal, dump.
Connecteurs auxiliaires :	2 casques, damper, pédale programmable, pédale de volume, ordinateur, midi in/out/thru, sorties audio droite/mono - gauche, sortie vidéo (RGB / S-VHS).
Amplification :	15 W + 15 W, 2 voies, 4 haut-parleurs.
Dimensions :	1100 mm x 150 mm x 390 mm (longueur x hauteur x profondeur).
Poids :	14 kg.
Accessoires fournis :	Manuel d'utilisation, 1 disquette contenant le système d'exploitation, 1 disquette de démonstration, pied, cordon secteur, câble vidéo RGB/SCART, certificat de garantie, liste des revendeurs Generalmusic.
Accessoires optionnels :	Processeur vocal (entrée mic/line + 2 gain) pour les fonction d'échantillonnage et d'harmoniseur, pédale de volume, commutateur au pied unique, commutateur au pied multiple, pied en métal, sac de transport.

Remarque : Les caractéristiques sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Index

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

T

U

V

W

Appendix

Appendice

Appendix

Anhang





. . . .

A

WK2 Sounds table (GM - GMX - Sample)

	Bk 1 (Rom)	Bk 2 (Rom)	Bk 3 (Rom)	Bk 5 (SMP - RAM)
PIANO group				
00	Piano1	PianoMk1	PickPiano[2]	0
01	Piano2	PianoW2	Pianoctave[2]	1
02	Piano3	E.G.Piano1[2]	E.G.Piano2[2]	2
03	HonkyTonk[2]	DetPiano[2]	Western[2]	3
04	E.Piano1[*]	ThinRhodx[2]	E.Piano4	4
05	E.Piano2[*]	E.Piano3[2]	E.Piano5	5
06	Harpsichor	Harpsich2[2]	Harpsich3	6
07	Clavinet	SynClav	WowClav	7
CHROMATIC group				
08	Celesta[2]	CelestaPlk[2]	ToyPiano[2]	
09	Glockenspl	GlockVibes[2]	GlockChoir[2]	
10	MusicBox	WineGls1[2]	MusicBell	
11	Vibraphone	Vibes2	SynVibes	
12	Marimba	Marimba2[2]	Mallet	
13	Xylophone	Xylophone2	XyloTribal[2]	
14	TubularBel	SoftBell[2]	Oohlalaa	
15	Santur	BarChimes	Climbing[2]	
ORGAN group				
16	Organ1 [2]	16'1'Draw[2]	Organ1WX[2]	
17	Organ2	16'8'5'Drw	JazzOrgan3[2]	
18	Organ3	SwOrgan[*]	SynOrg1[2]	
19	ChurchOrg1[2]	Church2[2]	Organ3WX[2]	
20	ReedOrgan	PipeOrgan[2]	Organ4[2]	
21	Musette[2]	Accord1	Accord2[2]	
22	Harmonica	Blusette	WestHarmon	
23	Bandoneon	Cassotto	OrganLfo[2]	
GUITAR group				
24	NylonGtr	SoloGtr	VocalGtr[2]	
25	SteelGtr	12StrGtr[2]	SteelGtr1	
26	JazzGtr1	OctJzGtr[2]	Hawaiian	
27	CleanGtr	ElGuitar1	ChorusGtr[2]	
28	MutedGtr	Muted2	Dyn.Muted[*]	
29	Overdrive	WhaGtr1	5thOverdr[2]	
30	DistGtr	FuzzGtr	HeavyGt[2]	
31	HarmonxGtr	SlowHarmx[2]	HarmGtr3[2]	
BASS group				
32	AcoustcBs1	AcoustcBs2	AcousticBs3	
33	FingeredBs	Dyn.Fingrd[*]	Dyn.Bass1[*]	
34	PickBass	Dyn.Bass2[*]	PckBass2[2]	
35	Fretless	AcidBass1	Flanged	
36	SlapBass1	Dyn.Bass3[*]	SlapSynBs[2]	
37	SlapBass2	WXBass[2]	StopBass	
38	SynBass1	SynBass3	TecknoBass[2]	
39	SynBass2	SynBass4	RaveBass2	
STRINGS group				
40	Violin	SlowViolin	ViolinOrch[2]	
41	Viola	BowedViola	ViolaPad[2]	
42	Cello	SlowCello	CelloEns[2]	
43	Contrabass	BowedBass	Staccato	
44	TremoloStr	OctTremolo[2]	Plectra	
45	Pizzicato	OctPizz[2]	EchoPizz	
46	Harp	HarpDelay[2]	Spacehar[2]	
47	Timpani	TimpaniEFX[2]	Dyn.Orch I'I'[*]	
ENSEMBLE group				
48	Strings	StereoStrg[2]	StrgGlock[2]	
49	SlwStrings	StrgOrch[2]	St.SlwStrg	
50	SynStrg1	SynStrg3[2]	SynStrg5[2]	
51	SynStrg2	SynStrg4[2]	Strings3	
52	Choir	VoiceUuh[2]	SlowUuh	
53	VoxOoh	VoiceAah[2]	SlowAah[2]	
54	SynVox	SkatVoices[*]	Vocoder[2]	
55	OrchHits[2]	Rave[2]	Dyn.St.Hit	

	Bk 1 (Rom)	Bk 2 (Rom)	Bk 3 (Rom)	Bk 5 (SMP - RAM)
BRASS group				
56	Trumpet	FlugelAttk	FlugelHorn	
57	Trombone	Trombone3	WowTromb2	
58	Tuba	ShortTuba	WowTuba	
59	MutedTrp1	MutedTrp2	Dyn.MtTrp[*]	
60	FrenchHorn	Dyn.FrHorn[*]	TotoHorns[2]	
61	Brass	Brass2[2]	BrassRips	
62	SynBrass1[2]	SynBras2[2]	SyntHorn[2]	
63	SynBrass2[2]	SlowHorn[2]	AttkHorn[2]	
REED group				
64	Soprano	Soprano2	SoprFilter	
65	SoftSax	SaxNoise[2]	SoftFilt	
66	TenorSax	OctaveSax[2]	TenFilter	
67	BaritonSax	BaritDet[2]	BariFilter	
68	Oboe	OboeChiff[2]	OboeFilter	
69	EnglisHorn[2]	EngHorn2[2]	HornFilter	
70	Bassoon	Bassoon2	BassoonFlt	
71	Clarinet	ClarSolo	ClarFilter	
PIPE group				
72	Piccolo	HardFlute1[2]	HardFlt2[2]	
73	Flute	Dyn.Flute1[*]	DynHiFlute[2]	
74	Recorder[2]	HardFlute2[2]	Bubbler	
75	PanFlute	PanFlute2	Dyn.Pan	
76	BottleBlow	BottleNois	Tube	
77	Shakuhachi[2]	Shakupad[2]	ShakuVoice[2]	
78	Whistle	Whistle1WX	Whistle3WX[2]	
79	Ocarina	OcarinaPan[2]	OcarinaSyn[2]	
SYN LEAD group				
80	SquareWave[2]	Pulse1[2]	Pulse2[2]	
81	SawWave	ObxFilter[2]	Lyle[2]	
82	SynCalliop[2]	Azimut[2]	SynLead1[2]	
83	ChiffLead[2]	Chopper[2]	Digital[2]	
84	Charang	Jump[2]	SoundTrk[2]	
85	SoloVox	FiltRes1[2]	FiltRes2[2]	
86	5thSawWave[2]	Decay1[2]	Decay2[2]	
87	BassLead	Obx2[2]	Obx3[2]	
SYN PAD group				
88	Fantasia[2]	NewAge[2]	PPG[2]	
89	WarmPad	Obx1[2]	AnlgPad[2]	
90	Polysynth[2]	Fantasy2[2]	Fantasy3[2]	
91	SpaceVoice	VocBells[2]	Angels[2]	
92	BowedGlass[2]	Prophet1[2]	Prophet2[2]	
93	MetalPad[2]	Bright2[2]	Analogic[2]	
94	HaloPad[2]	Slave[2]	Atmosphere[2]	
95	SweepPad	Machiner[2]	Decay3[2]	
SYN SFX group				
96	IceRain[2]	Noiseres	BigRoom	
97	Soundtrack[2]	MoonWind[2]	Slope[2]	
98	Crystal	Wind[2]	SynLead2[2]	
99	Atmosphere[2]	Arp26000	GlockAthm[2]	
100	Brightness	WithGas[2]	PopUp[2]	
101	Goblin	Resonance[2]	NoGravity[2]	
102	EchoDrops	Synthex1[2]	Synthex2[2]	
103	StarTheme[2]	StarTheme2[2]	PowerBad[2]	
ETHNIC group				
104	Sitar	SitarDet[2]	SynSitar[2]	
105	Banjo	BanjoOct[2]	EthnicGtr[2]	
106	Shamisen	ShamSitar[2]	SynSham	
107	Koto	Kanoun[2]	TrpClarin	
108	Kalimba	ShrtKalimb	SaxTrumpt	
109	Bagpipe	BagpipeEns[2]	BrassEns[2]	
110	Fiddle	Hukin	FiddleBell[2]	
111	Shanai	BacktoWS[2]	VoiceSpect	

	Bk 1 (Rom)	Bk 2 (Rom)	Bk 3 (Rom)	Bk 5 (SMP - RAM)
PERCUSSIVE group				
112	TinkleBell²	Dk_Stand.1ᴰ	Dk_Stand.2ᴰ	
113	Agogo	Dk_Roomᴰ	Dk_WSᴰ	
114	SteelDrums²	Dk_Powerᴰ	Dk_Std.1WXᴰ	
115	Woodblock	Dk_Elect.ᴰ	Dk_Danceᴰ	
116	Taiko	Dk_Houseᴰ	Dk_Technoᴰ	
117	Melo.Tom1	Dk_Jazz1ᴰ	Dk_Jazz2ᴰ	
118	SynthDrum	Dk_Brushᴰ	Dk_M1ᴰ	
119	ReverseCym	Dk_Orchᴰ	Dk_SY77ᴰ	
SFX group				
120	GtFretNois	Gtr.WhaWha	GtrNoise	
121	BreathNois	Zapp	KeyClick	
122	Seashore²	TickTack	Drop	
123	Bird	Scratch1	Water	
124	Telephone1	Telephone2	Door	
125	Helicopter²	SynPerc3²	Clackson²	
126	Applause	HeartBeat	PickScrape	
127	GunShot	Explosion²	Bomb	

Sounds without a suffix = Single
Sounds with suffix ² = Layer
Sounds with suffix * = Switch
Sounds with suffix ᴰ = Drumkit

ROM Bk 4 flashing (midi Bank 6)	
00	DetuneEP1 ²
01	DetuneEP2 ²
02	CpHarpsy ²
03	ChurcBel ²
04	DetnOrg1 ²
05	DetnOrg2 ²
06	ChurOrg2 ²
07	ItAccord
08	Ukulele
09	12StGuit ²
10	Mandolin
11	HawGuitr
12	ChoGuitr ²
13	FnkGuitr
14	FbkGuitr
15	GuitarFb
16	S.Bass3
17	S.Bass4 ²
18	Orchestr ²
19	S.Strng3 ²
20	BrassTr2 ²
21	S.Brass3 ²
22	S.Brass4 ²
23	TaisKoto ²
24	Castanet
25	ConcerBd
26	MeloTom2
27	808_Tom
28	GtCutNse
29	StrnSlap
30	Rain ²
31	Thunder
32	Wind
33	Stream
34	Bubble ²
35	Dog
36	Horse
37	Telephon
38	DoorCrak
39	Door
40	Scratch
41	WdChimes
42	CarEngin
43	Car Stop ²
44	Car Pass ²
45	CarCrash
46	Siren
47	Train
48	Jetplane ²
49	Starship ²
50	BurstNse ²
51	Laughing ²
52	Screamin ²
53	Punch
54	Heart Bt
55	FootStep
56	MachiGun
57	LaserGun ²
58	Explosin ²
112	DrumSFX

Style - Song - Performance - Effect tables (Via Common))

† = travels on the MIDI Common channel only

ROM STYLES†			
CC00	*CC32*	*PC*	
32	*00*	*00-95*	*Style*
8 BEAT			
		00	8BtSTAND
		01	8BtBALLAD
		02	8BtFOLK
		03	8BtHIT
		04	8BtMEDIUM
		05	8BtFUNKY
		06	8BtMODERN
		07	8BtSWING
16 BEAT			
		08	16BtSTAND
		09	16BtBALLAD
		10	16BtFOLK
		11	16BtPOP
		12	16BtFUNKY
		13	16BtHIT
		14	16BtMEDIUM
		15	16BtSWING
ROCK			
		16	HARDROCK
		17	SLOWROCK1
		18	SLOWROCK2
		19	6/8BALLAD
		20	BOOGIEW
		21	ROCKn ' ROLL
		22	SHUFFLE 1
		23	SHUFFLE 2
FUNK			
		24	FUNKY FUN
		25	FUNKY ELECT
		26	FUNKY POP
		27	FUNKY STAND
		28	ACID FUNK
		29	FUNKY BEAT
		30	FUNKY SOUL
		31	FUNKY SWING
DANCE1			
		32	HEAVY DANCE
		33	DISCO HIT
		34	PIANO DANCE
		35	DOWN BEAT
		36	FAST DANCE
		37	DISCO FUN
		38	PULSIN
		39	HOUSE
DANCE2			
		40	TECNO MEREN
		41	70' DISCO
		42	DIGITAL
		43	CLASSIC DISCO
		44	BAKER POP
		45	RAP
		46	EURO POP
		47	PARTY POP

ROM STYLES†			
CC00	*CC32*	*PC*	
32	*00*	*00-95*	*Style*
JAZZ			
		48	SWING
		49	MID SWING
		50	SLOW SWING
		51	BIG BAND 1
		52	BIG BAND 2
		53	DIXIELAND
		54	BROADWAY
		55	FOXTROT
U.S. TRAD			
		56	BLUES
		57	SLOW BLUES
		58	GOSPEL
		59	WESTERN
		60	R & B
		61	BLUE GRASS
		62	COUNTRY
		63	MARCH USA
TRAD 1			
		64	SLOW WALZ
		65	WIENER W
		66	FRENCH W
		67	ROMAGNA
		68	MAZURKA
		69	POLKA
		70	BOEHMISH
		71	ITALY MARCH
TRAD 2			
		72	PASO DOBLE
		73	GERM POLKA
		74	TARANTELLA
		75	BAJON
		76	HULLY GULLY
		77	TWIST
		78	CHARLESTON
		79	REGGAE
LATIN 1			
		80	BOSSA
		81	SOFT BOSSA
		82	SAMBA
		83	DISCO SAMBA
		84	CHA CHA CHA
		85	TANGO
		86	RHUMBA
		87	BEGUINE
LATIN 2			
		88	MAMBO
		89	SALSA
		90	MERENGUE
		91	MENEAITO
		92	GIPSY
		93	FAST RHUMBA
		94	CUMBIA
		95	CALYPSO

User Styles†			
CC00	*CC32*	*PC User Style 1-8*	
44	*00*	*96-103*	
		96	User Style 1
		97	User Style 2
		98	User Style 3
		99	User Style 4
		100	User Style 5
		101	User Style 6
		102	User Style 7
		103	User Style 8

Song Styles†			
CC00	*CC32*	*PC Song Style 1-7*	
62	*00*	*104-110*	
		104	Song Style 1
		105	Song Style 2
		106	Song Style 3
		107	Song Style 4
		108	Song Style 5
		109	Song Style 6
		110	Song Style 7

Songs†			
CC00	*CC32*	*PC Song 1-7*	
56	*00*	*111-117*	
		111	Song 1
		112	Song 2
		113	Song 3
		114	Song 4
		115	Song 5
		116	Song 6
		117	Song 7

Performances¥			
CC00	*CC32*	*PC Performance 1-63*	
48	*00*	*00-62*	
		00-62	Performance 1-63

Reverb table

Reverb†	
CC16 - vv *(vv=0)*	
CC48 - nn *(nn=reverb number)*	
00	Hall 1
01	Hall 2
02	Hall 3
08	Warm Hall
09	Long Hall
10	Stereo Concert
16	Chamber
32	Studio Room 1
40	Studio Room 2
41	Studio Room 3
48	Club Room 1
56	Club Room 2
57	Club Room 3
64	Vocal
65	Metal Vocal
72	Plate 1
73	Plate 2
80	Church
88	Mountains
89	Falling
104	Early 1
105	Early 2

Chorus table

Chorus†	
CC16 - vv *(vv=64)*	
CC48 - nn *(nn=effect number)*	
00	Mono Delay 1
01	Mono Delay 2
08	Stereo Delay 1
09	Stereo Delay 2
16	Multitap Delay 1
17	Multitap Delay 2
24	Ping-pong
25	Panmix
28	Dubbing
32	Chorus 1
33	Chorus 2
36	ChorusDelay 1
37	ChorusDelay 2
40	Ensemble 1
41	Ensemble 2
48	Phaser 1
49	Phaser 2
56	Flanger 1
57	Flanger 2
60	FlangerDelay 1
61	FlangerDelay 2
96	Rotary

† = travels on the MIDI Common channel only

DRUMKIT TABLES

Key	DK_STAND1 113-2	DK_ROOM 114-2	DK_POWER 115-2	DK_ELECT. 116-2	DK_HOUSE 117-2	DK_JAZZ 118-2	DK_SFX 112-4 (Bk6 via MIDI)
25							
26	ROLLSNARE	<	<	<	<	<	
27	FINGERSNAP	<	<	<	<	<	
28	ZAPP	<	<	<	<	<	
29	GunShot	<	<	<	<	<	
30	SCRATCH2	<	<	<	<	<	
31	SCRATCH1	<	<	<	<	<	
32	STICK	<	<	<	<	<	
33	SQCLICK	<	<	<	<	<	
34	HOUSERIM	<	<	<	<	<	
35	MUTBELL	<	<	<	<	<	
C2 36	BDSTD2	BDROOM1	BDELECT1	BDELECT1	BDHOUSE2	<	
37	BDSTD1	BDROOM1	BDROOM1	BDELECT1	BDHOUSE	BDJAZZ	
38	RIMSHOT1	<	<	<	HOUSERIM	<	
39	SDSTD1	SDROOM1	SDROOM2	SDELECT	<	SDJAZZ3	
40	HOUSECLAP	<	<	<	<	<	HIGH Q
41	SDSTD4	SDROOM2	SDSTD3	SDROOM1	HOUSESD2	SDSTD3	SLAP
42	TOMLOW	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	SCRATCH PUSH
43	HHCLO1S	HHTGHT1	HHTGHT1	<	HOUSEHH	HHTGHT1	SCRATCH PULL
44	TOMLOW	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	STICKS
45	HHPEDAL	<	<	<	HOUSEHH	<	SQUARE CLICK
46	TOMLOW	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	METRO CLICK
47	HHOPEN2	<	<	HHOPEN1	HOUSERIDE	HHOPEN1	METRO BELL
C3 48	TOMLOW	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	GUIT FRET N
49	TOMHIGH	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	GUIT CUT N UP
50	CRASH	<	<	<	HOUSERIDE	<	GUIT CUT N DW
51	TOMHIGH	TOMROOM	<	TOMELEC	HOUSETCON	TOMJAZZ	STRING SLAP
52	RIDECYM	<	<	<	<	<	FL.KEY CLICK
53	CHINA	<	<	ReverseCym	<	<	LAUGHING
54	RIDECUP	<	<	<	<	<	SCREAMIN
55	TAMBSLP	<	<	<	<	<	PUNCH
56	SPLASH	<	<	<	<	<	HEART BT
57	COWBELL	<	<	<	HOUSECOWB	<	FOOTSTEP1
58	CRASH	<	<	<	<	<	FOOTSTEP2
59	VIBRASLAP	<	<	<	<	<	APPLAUSE
C4 60	RIDECYM	<	<	<	<	<	DOOR CRAK
61	CONGASLAP	<	<	<	<	<	DOOR
62	BONGOLOW	<	<	<	<	<	SCRATCH
63	CONGAHSLAP	<	<	<	HOUSETCON	<	WIND CHIMES
64	CONGAHIGH	<	<	<	HOUSETCON	<	CAR-ENGINE
65	CONGALOW	<	<	<	HOUSETCON	<	CAR-STOP
66	TIMBALES	<	<	<	<	<	CAR-PASS
67	TIMBLOW	<	<	<	<	<	CAR-CRASH
68	AGOGO	<	<	<	<	<	SIREN
69	AGOGO	<	<	<	<	<	TRAIN
70	CABASA	<	<	<	<	<	JETPLANE
71	MARACAS	<	<	<	VOXHHCL	<	HELICOPTER
C5 72	WHISTLE	<	<	<	<	<	STARSHIP
73	WHISTLE	<	<	<	<	<	GUN SHOT
74	GUIROSHORT	<	<	<	<	<	MACHINE GUN
75	GUIROLONG	<	<	<	<	<	LASER GUN
76	CLAVES	<	<	<	<	<	EXPLOSION
77	WOODBLOCK	<	<	<	<	<	DOG
78	WOODBLOCK	<	<	<	<	<	HORSE
79	QUICAHIGH	<	<	<	<	<	BIRDS
80	QUICALOW	<	<	<	<	<	RAIN
81	TRIANSHORT	<	<	<	<	<	THUNDER
82	TRIANLONG	<	<	<	<	<	WIND
83	SHAKER	<	<	<	<	<	SEASHORE
C6 84	JINGLEBELL	<	<	<	<	<	STREAM
85	WINDCHIMES	<	<	<	<	<	BUBBLE
86	CASTANETS	<	<	<	<	<	
87	MTSURDO	<	<	<	<	<	
88	OPSURDO	<	<	<	<	<	
89							
90							
91							
92							
93							
94							
95							
C7 96							
97							
98							
99							
100							
101							
102							
103							
104							
105							
106							
107							
C8 108							

“<“ = as DK_STANDI 113-2

Drumkit tables

Key	DK_BRUSH 119-2	DK_ORCH. 120-2	DK_STAND.2 113-3	DK_WS 114-3	DK_STD.1WX 115-3	DK_DANCE 116-3
25	<	<	<		<	<
26	<	<	<		<	<
27	<	HHTGHT1	<		<	<
28	<	HHPEDAL	<		<	<
29	<	HHOPEN2	<		<	<
30	<	RIDECYM	<		<	<
31	<	<	<		<	<
32	<	<	<		<	<
33	<	<	<		<	<
34	<	<	<		<	<
35	<	BDSTD3	BDSTD3		BDELECT1	BDELECT1
C2 36	BDJAZZ	BDORCH	<	BDPOWER	BDROOM1	BDELECT1
37	<	<	<	SDELECT	<	<
38	BRUSHTAP	SDORCH	SDSTD4	SDROOM2	SDROOM2	SDELECT
39	BRUSHSLP	CASTANETS	<	SDSTD3	<	<
40	BRUSREV	SDORCH	SDSTD3	TOMHIGH	SDSTD3	SDROOM1
41	TOMBRUSH	TIMPANI	<	TOMHIGH	<	TOMELEC
42	HHTGHT1	TIMPANI	HHCLO2	CABASA	HHTGHT1	<
43	TOMBRUSH	TIMPANI	<	<	<	TOMELEC
44	<	TIMPANI	<	TAMBSLP	<	<
45	TOMBRUSH	TIMPANI	<	<	<	TOMELEC
46	<	TIMPANI	<	COWBELL	<	HHOPEN1
47	TOMBRUSH	TIMPANI	<	RIMSHOT2	<	TOMELEC
C3 48	TOMBRUSH	TIMPANI	<	BDJAZZ	<	TOMELEC
49	<	TIMPANI	<	BRUSRIG	<	<
50	TOMBRUSH	TIMPANI	<	DYNSDJAZZ	<	TOMELEC
51	<	TIMPANI	<	BRUSHTAP	<	<
52	<	TIMPANI	<	TOMJAZZ	<	ReverseCym
53	<	TIMPANI	<	TOMJAZZ	<	<
54	<	<	<	HHCLO1S	<	<
55	<	<	<	TOMJAZZ	<	<
56	<	<	<	HHPEDAL	<	<
57	<	<	<	WOODBLOCK	<	<
58	<	<	<	HHOPEN2	<	<
59	<	CRASHORCH	<	HOUSCLAP	<	<
C4 60	<	<	<	BDSTD1	<	<
61	<	<	<	RIDECYM	<	<
62	<	<	<	SDSTD1	<	<
63	<	<	<	RIDECUP	<	<
64	<	<	<	TOMROOM	<	<
65	<	<	<	TOMROOM	<	<
66	<	<	<	SPLASH	<	<
67	<	<	<	TOMROOM	<	<
68	<	<	<	CRASH	<	<
69	<	<	<	VIBRASLAP	<	<
70	<	<	<	CHINA	<	<
71	<	<	<	FINGERSNAP	<	<
C5 72	<	<	<	BONGOLOW	<	<
73	<	<	<	BONGOLOW	<	<
74	<	<	<	CONGASLAP	<	<
75	<	<	<	CONGAHIGH	<	<
76	<	<	<	CONGALOW	<	<
77	<	<	<	GUIROLONG	<	<
78	<	<	<	QUICALOW	<	<
79	<	<	<	TIMBALES	<	<
80	<	<	<	TIMBALES	<	<
81	<	<	<	AGOGO	<	<
82	<	<	<	TRIANLONG	<	<
83	<	<	<	WHISTLE	<	<
C6 84	<	<	<	BDHOUSE1	<	<
85	<	<	<	NOISEPERC	<	<
86	<	<	<	HOUSSD1	<	<
87	<	<	<	VOICES1	<	<
88		Applause		VOICES 3		
89				VOICES2		
90				VOXHHCL		
91				VOICES2		
92				VOXHHCL		
93				VOXTIP		
94				VOXTAP		
95				CLAKSON		
C7 96				DOLLYVOX		
97				TAMBSLP		
98				ROLLSNARE		
99				SDORCH		
100				HHCLO1S		
101				CLAVES		
102				CONGALOW		
103				QUICAHIGH		
104				AGOGO		
105				STICK		
106				STICK		
107				STICK		
C8 108				STICK		

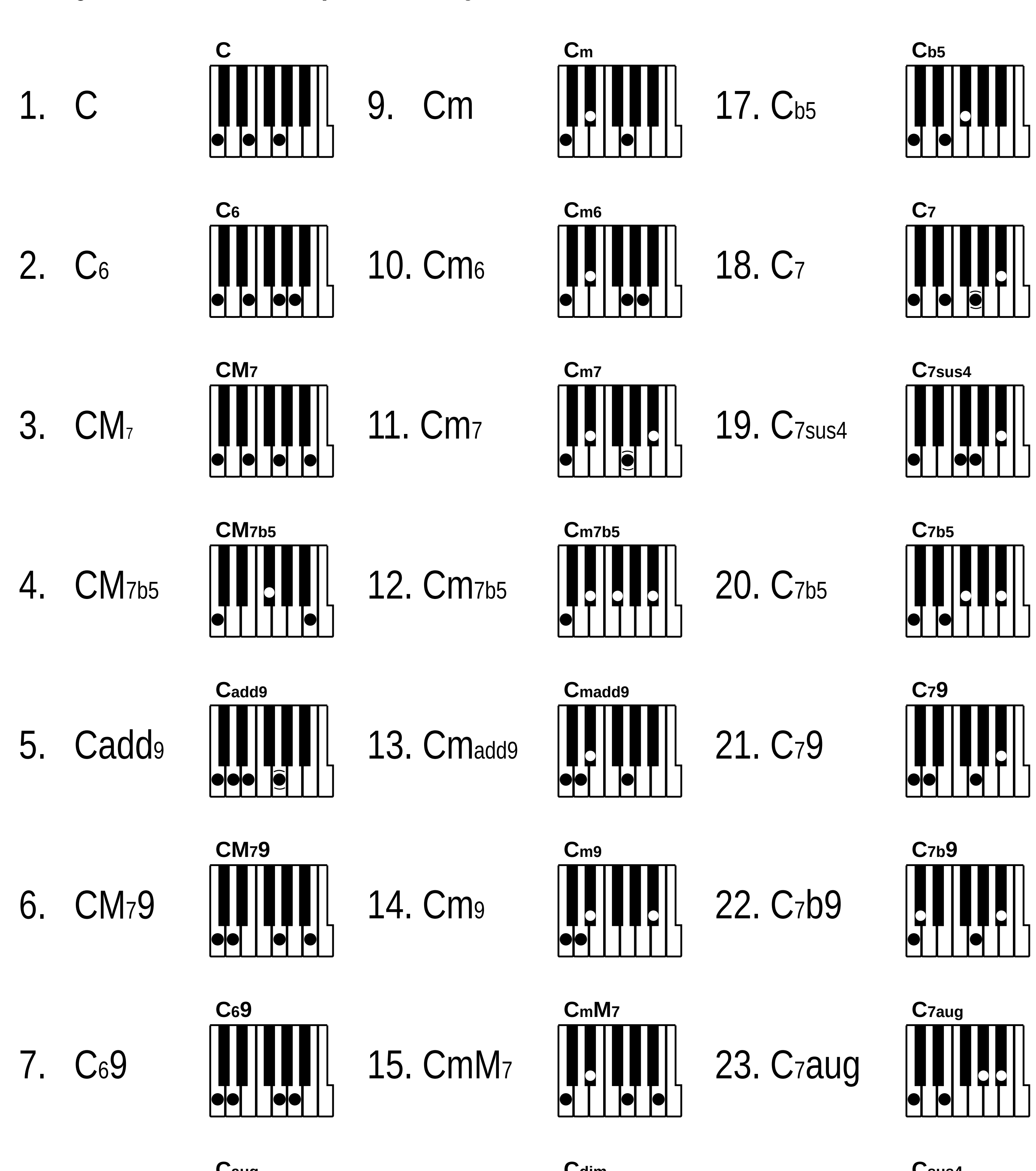
"<" = as DK_STAND1 113-2

Drumkit tables

Key	DK_TECHNO 117-3	DK_JAZZ2 118-3	DK_M1 119-3	DK_SY77. 120-3
25	<	<		
26		<		
27	<	<		
28	<	<		
29	<	<		
30	<	<		
31	<	<		
32	<	<		
33	<	<		
34	<	<		
35	BDTEKNO	<		
C2 36	BDJAZZ	BDJAZZ	<	BDSTD2
37	HOUSERIM	RIMSHOT2	BDROOM1	BDROOM1
38	HOUSSD1	SDJAZZ3	BDELECT1	BDELECT1
39	<	<	BDHOUSE1	BDPOWER
40	HOUSESD2	DYNSDJAZZ	BDPOWER	TOMLOW
41	HOUSETCON	TOMJAZZ	SDSTD1	TOMLOW
42	HHCLO2	HHTGHT1	SDORCH	TOMHIGH
43	HOUSETCON	TOMJAZZ	SDSTD3	TOMHIGH
44	HHTGHT1	<	HOUSSD1	BDHOUSE1
45	HOUSETCON	TOMJAZZ	SDROOM2	BDSTD2
46	HOUSERIDE	HHOPEN1	RIMSHOT1	SDSTD1
47	HOUSETCON	TOMJAZZ	SDROOM2	TOMROOM
C3 48	HOUSETCON	TOMJAZZ	TOMLOW	TOMROOM
49	HHOPEN2	<	TOMROOM	SDSTD3
50	HOUSETCON	TOMJAZZ	TOMLOW	TOMROOM
51	ReverseCym	<	TOMROOM	RIMSHOT1
52	<	<	TOMHIGH	SDELECT
53	<	<	HHCLO1S	TOMROOM
54	<	<	HOUSEHH	HOUSECLAP
55	<	<	HHPEDAL	COWBELL
56	HOUSECOWB	<	HOUSERIDE	CABASA
57	<	<	HHOPEN2	HHCLO1S
58	<	<	TAMBOURINE	TAMBOURINE
59	<	<	HOUSEHH	HHOPEN2
C4 60	<	<	CRASH	CRASH
61	<	<	CHINA	ROLLSNARE
62	HOUSETCON	<	RIDECYM	RIDECYM
63	HOUSETCON	<	RIDECUP	RIDECUP
64	HOUSETCON	<	CABASA	TubularBel
65	DYNSDJAZZ	<	VOXHHCL	TubularBel
66	SDJAZZ2	<	HOUSCLAP	TubularBel
67	<	<	BONGOLOW	KITCHEN
68	<	<	BONGOLOW	KITCHEN
69	<	<	DARBKLOW	DARBKLOW
70	VOXHHCL	<	DARBKHIGH	DARBKHIGH
71	<	<	CONGALOW	BreathNois
C5 72	<	<	CONGAHIGH	BreathNois
73	<	<	TIMBALES	VIBRASLAP
74	<	<	TRIANSHORT	VOICES1
75	<	<	TIMBALES	VOICES1
76	<	<	TRIANLONG	VOICES1
77	<	<	NOISEPERC	VOICES1
78	<	<	NOISEPERC	VOICES1
79	<	<	DOOR	VOICES1
80	<	<	NOISEPERC	VOICES1
81	<	<	SDSTD2	VOICES1
82	<	<	ROLLSNARE	VOICES1
83	<	<	SDSTD3	VOICES1
C6 84	<	<		VOICES1
85	<	<		VOICES1
86	<	<		VOICES1
87	<	<		VOICES1
88				VOICES1
89				VOICES1
90				VOICES1
91				VOICES1
92				VOICES1
93				VOICES1
94				VOICES1
95				VOICES1
C7 96				VOICES1
97				
98				
99				
100				
101				
102				
103				
104				
105				
106				
107				
C8 108				

“<“ = as DK_STAND1 113-2

Recognized chords - example in the key of C



The notes in brackets can be ignored

MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A. **Model: WK2** Version: 1.00

Function		Transmitted	Recognised	Remarks
Basic	Default	1-16	1-16	1 MIDI IN; 1 THRU; OUT
Channel	Changed	1-16	1-16	EXTRA COMMON/CHORD CH.
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****	X	
Note		0-127	0-127	true voice on banks 1 - 2 - 3 - 5 - 6
Number	True voice	*****		depend on selected sound
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	o	o	
After	Key’s	x	x	
Touch	Ch’s	x	o	
Pit/Mod		o	o	
Control		0,32 Bank change	0,32 Bank change	Bank change recognised on
Change		4 Foot controller	1 Modulation	common channel, only in reception:
		6,38 Data Entry	4 Foot controller	
		7 Volume	6,38 Data Entry	
		10 Pan	7 Volume	Bank P.change
		11 Expression Contr.	10 Pan	
		18,50† Oriental control	11 Expression Controller	32-43† 0-95 Internal styles.
		64 Damper Pedal	16,48† Effects selection	44-47† 0-15 Prog.Styles
		66 Sustain	18,50† Oriental control	48-55† 0-63 Real time Perf.
		67 Soft pedal	64 Damper Pedal	56-61† 0-6 Songs
		91 Reverb depth	66 Sustain	62† 0-6 Song Styles
		93 Chorus depth	67 Soft pedal	
		98-99 NRPN	72 Attack time	
		100,101 RPN	73 Release time	
			74 Filter 1 cut-off freq.	
			91 Reverb depth	
			93 Chorus depth	
			98,99 NRPN	
			100,101 RPN	
			Cntrl 50 (ONE SHOT):	
			0† Fill Equal-Plus-Minus	
			8† Intro	
			16† End	
			24-27† Variations 1-2-3-4	
			40† Key start	
			59† Fade	
			61† Rotary slow/fast	
			66,67† Tempo inc. dec.	
			68,69† Performance inc. dec.	
			Cntrl 51	
			ON [0,63] OFF[64,127]	
			0† Fill Equal-Plus-Minus	
			8† Intro	
			16† End	
			32† Harmony	
			33† Arrange	
			37† Arrange Memory	
			38† Lower Memory	
			40† Key start	
			48† Single touch play	
			49† Style Lock	
			51† Tempo Lock	
			59,60 Fade in-out	
			61† Rotary (OFF=slow)	
Program		0-127 0-127	0-127	
Change	True number	*****		
System Exclusive		o	o	
System	Song Position	x	x	
	Song Select	x	x	
Common	Tune	x	x	
System	Clock	o	o	Start, Stop
Real Time	Commands	o	o	Continue
Aux	Active sensing	o	o	
Messages	All Suond Off	o	o	
	Reset All Contr.	o	o	
	Local ON OFF	o	o	
	All Note Off	o	o	
Notes	† These messages travel on the Common channel only			o: YES x: NO

Mode 1 OMNI ON - POLY Mode 2 OMNI ON - MONO
Mode 3 ONMI OFF - POLY Mode 4 OMNI OFF - MONO

RECOGNIZED CONTROL CHANGE MESSAGES (MIDI CONTROLLERS)

A ControlChange message activates a Controlller, determined by the first ControlChange value.

The ControlChange consists of three parts:

- *status byte* - (status) determines the status of the ControlChange message.
- *data byte 1* - (value 1) MIDI Controller activated by the ControlChange message. This is the number by which the ControlChanges are identified in the following tables.
- *data byte 2* - (value 2) value of the activated MIDI Controller.

CONTROL CHANGE ON TRACKS

CC00,32	Bank change.
CC01	Modulation.
CC06,38	Data Entry.
CC07	Main Volume.
CC10	Pan (panorama).
CC11	Expression.
CC16,48†	Effects selection
CC17,49†	Effects volume
CC18,50†	General Purpose (Tuning control)
CC32	BankSelect LSB.
CC64	Damper pedal.
CC66	Sostenuto (sustain) pedal.
CC67	Soft pedal.
CC71	Resonance.
CC72	Release Time.
CC73	Attack Time.
CC74	Filter Cutoff Frequency.
CC80	One Shot control
CC81	On/Off control
CC91	Effect 1 send (E1, reverb depth).
CC93	Effect 2 send (E2, chorus depth).
CC98,99	NRPN
CC100-101	RPN

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this instrument does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the instrument off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

CAUTION: Changes or modifications to this product not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this product.

GENERALMUSIC Code 271211
Specifications are subject to change without prior notice. Specifiche soggette a cambiamento senza preavviso. Les spécifications sont sujettes à modifications sans préavis. Änderungen -auch ohne Vorankündigung- sind vorbehalten.
PRINTED IN ITALY



Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12 – tel. +39 541 959511 – fax +39 541 957404 – telex 550555 GMUSIC I